

LEVEL

Iunie 1999

25.000 lei

Star Wars Alliance

Războiul stelelor continuă

Civilization: Call To Power

O nouă generație și un nou mod
de a construi lumea

Requiem

Între viață și moarte
totul este posibil

MDK 2

Reîncep peripețiile
lui Kurt Hectic

Silver

Aventurați-vă într-o lume
plină de mister

CD-ul conține:

Apache Havoc
Corsairs
Expendable
Heroes Of Might
& Magic 3
Railroad Tycoon 2
Starshot
Triple Play 2000

AUREAL VORTEX 2

Un Voodoo 2 al accelerării audio 3D

*Hi
Are you
ready?*



Balada unui gamer trist

Să scrii un editorial nu-i ușor. Dacă prinzi momentul, dacă ești inspirat, nu-i nici foarte greu. Când am auzit că luna asta eu trebuie să scriu editorialul, m-am speriat puțin. De fapt, m-am speriat puțin mai mult. Despre ce o să scriu eu? Ce subiect o să tratez în acest editorial? După cele scrise de colegii mei, trebuia să fac și eu o treabă cât de cât bună, să nu mă fac de râs. Și cum mă gândeam eu așa cam despre ce o să scriu, ce-mi trecu prin minte? De ce să nu scriu despre calculator. La prima vedere pare banal, dar vă asigur că nu este deloc așa. Păi, în primul rând, acest „obiect” a devenit din ce în ce mai folosit în aproape toate domeniile de activitate. Apoi pentru că pe folosirea acestuia se pune tot mai mult accent în educația tinerilor. Și în cele din urmă, și aici voiam să ajung, pentru că acesta este obiectul esențial al oricărui gamer care se respectă. Așa că, mergând și mai departe, m-am hotărât să scriu despre calculatoarele gamerilor, și în general despre viața de gamer. Păi ce ne-am face noi, gamerii, fără sistemele noastre? Cum ar arăta viața noastră, fără PC-ul alături de care ne petrecem cea mai mare parte a timpului? Hai că un joc îl mai iei de la un prieten sau altul, dar cu calculatorul este altă poveste.

Dar să facem un pas înainte. Avem calculatoare. Sau mai corect spus, o mare parte dintre cei pasionați de jocuri au, iar restul și-ar dori să aibă, dar nu-și pot permite. Aceștia din urmă sunt cei mai năpăstuiți dintre noi. Ei nu pot sta acasă în fața propriilor calculatoare și sunt obligați să umble pe la firme sau pe la prieteni pentru a se putea bucura de jocul preferat. Revenim la noi cei care avem calculatoare acasă. Suntem ușor avantajați. Dar ce, asta face mai ușoară viața noastră de gamer? Răspunsul este foarte clar: nu! În primul rând, pentru că pe mulți dintre noi ne omoară upgrade-urile. Ca să ții pasul, trebuie ca, în cel mai rău caz măcar, odată pe an să faci un efort și să-ți actualizezi configurația sau vei avea surpriza neplăcută că după ce ai așteptat cu sufletul la gură un joc anume, în momentul în care apare să îți meargă total anapoda sau mai rău, să nu meargă deloc.

Există firește și gamerii care nu au prea mari dificultăți de ordin financiar. Aceștia să facă un pas înainte! Eu rămân pe loc. S-ar spune că dacă ai bani astfel încât să-ți faci orice configurație vrei, problemele au cam dispărut. Greșit! Ceea ce încerc eu să spun este că și aceia care își pot permite sisteme demne de o firmă producătoare de jocuri, nu pot trăi liniștiți. Și ei stau cu morcovul în coaste la fel de adânc înfipt ca și la noi. Un prim motiv ar fi că se apropie anul de grație 2000. Deși mă tem pentru sistemul meu destul de răsuflat, abia aștept să văd ce se va întâmpla. Și pentru că parcă o duceam prea bine, și până-n 2000 mai era ceva timp, am fost binecuvântați cu diferiți viruși, care de care mai al naibii, care atacă diverse componente ale calculatorului în diferite perioade ale anului. Cel mai recent exemplu este CIH-ul care a făcut destule victime în rândul plăcilor de bază.

Dar să presupunem că am vărsat olița când am fost mici, avem noroc și aceste necazuri ne vor ocoli. Avem calculatoare tari de tot, nu ne temem de viruși. Ce ar mai putea să se întâmple? Vă spun acum! S-ar putea întâmpla să aștepti un joc care este anunțat cu trâmbe și surle și să vezi ceva jalnic. Mai mult, să nu vezi nimic, pentru că, din diverse motive producția celor de la casa de jocuri X a fost întârziată. Alte probleme, alți nervi!

Ce am vrut eu să demonstrez prin enumerarea tuturor acestor probleme pe care le poate avea un gamer? Faptul că nici noi nu avem o viață prea ușoară și că nici când vrea omul să se relaxeze în fața calculatorului nu scapă de probleme, pentru că asta-i viața, fie că ne convine sau nu. Așadar, gamerii din toate colțurile, uniți-vă! Și așa uniți de suferință: LET'S JUMP TOGETHER TO THE NEXT LEVEL. Adică Level-ul din iulie! Apoi cel din august, și tot așa, ne vedem în 2013, poate atunci scăpăm de ghinioane.

Una peste alta, cu ocazia târgului CERF 1999 am văzut destule pentru toți: Pentium III, Voodoo 3 în felurite configurații, joystick-uri, boxe, plăci de sunet... toate bune și frumoase și într-un fel de neatins pentru mulți dintre noi. Spre deosebire de alți ani, CERF-ul s-a bucurat de o mulțime de vizitatori și poate nu în ultimul rând de o mai bună organizare. Personal am remarcat o serie de firme care au avut o mulțime de acțiuni și care au dispus și de standuri imense. Spre bucuria mea am avut propriul nostru stand, astfel încât ne-am putut bucura de vizitatori și de o mulțime de fani LEVEL care fie au vrut autografe, fie au vrut pur și simplu să stea de vorbă cu noi și să ne strângă mâinile. Este un început bun și să sperăm că la următoarea ediție a CERF-ului o să vă pregătim o adevărată surpriză. Ceva cu totul fenomenal și cum nu s-a mai văzut până acum în România. Pe perioada târgului am vândut mai multe reviste decât ne-am fi putut gândi vreodată, colegul nostru de la distribuție, Nicu Anghel, fiind nevoit să facă pe perioada târgului două transporturi de reviste de la Brașov la București. Cam asta a fost anul acesta! Sperăm să întâlnim mai mulți fani LEVEL în toamna acestui an la IFABO '99.

Dr. Pepper

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

E-mail: level@chip.ro

General Manager:

Dan Bădescu

Product Manager:

Florian Răileanu

(Mr. President)

Secretar de redacție:

Cătălina Lazăr

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)

Sergiu Zichil (Sergio)

Bogdan Drăgan (Wild Snake)

Nicolae Floristean (Nyk)

Cristian Pop (Dr. Pepper)

Marius Ghinea

Colaboratori:

Alexandru Barna

Managing Editor:

Daniel Dănilă

Grafică și DTP:

Sorin Gruia

Publicitate:

Krisztina Brassai

Zsolt Bodola

Cătălin Radu Sterea

Marketing:

Leonte Mărginean

Contabilitate:

Maria Parge

Eva Szaszka

Adrian Dumitru

Distribuție:

Ioana Bădescu

Leonte Mărginean

Adresa pentru

corespondență:

O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:

AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator
al Biroului Român de Audit al
Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între
orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

Editorial

3

Cuprins

4

Cuprins CD

6

News

8

Noutăți de prin lume adunate și servite cu garnitură a la LEVEL!!!

Armada

16

Un RTS care în mod sigur va fi unul dintre cele mai tari ale acestui an.

Rune

18

Suntem aruncați în trecut, pe vremurile când lumea era sub stăpânirea sângeroșilor vikingi.

Max Payne

20

Iată un third-person shooter care va reprezenta un real adversar pentru Tomb Raider.

MDK 2

22

Avem de-a face cu un third-person action de cea mai bună calitate.

Preview

Man of War II

26

Bătălii pe mare, și numai pe mare, ca în vremurile bune ale piraților.



Sanity

28

În spațiu se poate întâmpla orice. Așa că aveți mare grijă și... watch your back!!!

Mech War III

30

Un combat simulator în care veți trage o cafteală cu roboți.

Giants

32

În lumea acestui joc să fii mare de vreo 30 de metri reprezintă un lucru normal.

Vampire

34

I need some blood... Beware!!! There is a vampire in your neighborhood!

Clans

36

Scurpă în batistă, dă un lustru orbitor la armură, scoate lancea și tai-o la răzbel!

Hab 12

38

De data aceasta trebuie să îți folosești mai mult creierul decât armele! Can you handle this?!

Mortyr

40

Este vorba despre un joc gen Wolfenstein realizat cu o tehnologie de ultimă oră.



Review

Recoil

42

Ați jucat Extreme Assault? Dacă v-a plăcut, atunci trebuie neapărat să vedeți și acest titlu!

Triple Play 2000

44

Haideți să vedem cum stăm la capitolul sporturi americane.

Silver

46

O poveste frumoasă în care trebuie să îți salvezi iubita din mâinile unui om diabolic.

Redline

48

Combinatia dintre action și shooter nu poate fi decât explozivă.

Civilisation: Call to Power

54

Un nou Civilisation cu formula îmbunătățită: Call to Power.

Warzone 2100

60

Un RTS în care tot ce aveți de făcut este să reconstruiți teritoriul Americii de Nord.

Championship Manager 3

62

Un joc care a fost așteptat cu sufletul la gură de către fanii acestui gen.



Corsairs 64

Chiar dacă nu este o realizare prea reușită, Corsairs aduce un suflu nou în lumea RTS-urilor.

Requiem: Avenging Angel 66

Lupta dintre îngeri și demoni se poate dovedi deosebit de grea.

Malkari 68

Un joc de strategie turn based care cu siguranță că vă va plăcea.

X-Wing Alliance 70

Un simulator spațial care nu mai are nevoie de nici o prezentare.

Review Special

Eidos Interactive 74

Creatorii Larei Croft puși sub lupă...

Dominion 75

Un RTS care merită jucat chiar dacă nu se ridică la înălțimea Starcraft-ului.

Tomb Raider 76

Mai este nevoie de vreo prezentare? Cu siguranță nu!

Commandos 79

Acțiune de cea mai bună calitate din timpul celui de-al doilea război mondial.

Final Fantasy VII 80

Iată un RPG de calitate care apare pentru prima dată pe PC.

Deathtrap Dungeon 81

Sunteți pregătiți să umblați prin

caverne și să vă confrunțați cu primejdiile din acestea?

Fun Stuff 82

Domnului Sergio i s-a pus pata pe noul procesor Pentium!!!

Film

Eight Millimeter 84

Nicholas Cage într-o cursă obsedantă și dramatică.

Playstation

Tekken 3 86

Veți avea parte de bubuială pe săturate!

Hardware

Aureal Vortex 2 88

O nouă generație de plăci de sunet și-a făcut apariția pe piața românească.

Multimedia

Rave eJay 90

Acum îți poți crea propria muzică în cel mai simplu și rapid mod cu putință.

Arte 92

Un produs interesant, transparent și pe alocuri ilar.

Chat Room 94

Let's have a nice talk about you, me and of course about LEVEL!!!



Demos

Apache Havoc

Simulator a două elicoptere renumite - AH64D Apache Longbow și MIL 28N Havoc-B.

Corsairs

Acum ai ocazia de a încerca o adevărată aventură jucând rolul unui pirat din secolul 18. Bătălii pe mare, sânge și o mulțime de distracție...

Expendable

Un joc în care pe monitor nu vei fi decât tu într-un colț și peste tot numai inamici. Acțiune la maxim!

Gromada

Un arcade SF isometric de la niște producători ruși - promite mult!

Heroes of Might & Magic 3

A treia continuare a renumitului RPG e mai fain, mai tare, mai colorat - o adevărată capodoperă. În acest demo puteți juca doar o misiune a jocului full.

Railroad Tycoon 2 - TSC

Add-on al popularei strategii, cu 18 noi hărți și o serie de îmbunătățiri. Demo-ul conține trei scenarii și nu aveți nevoie de jocul original pentru a putea rula această versiune.

Starshot

Călătorind prin univers cați tot felul de creaturi ciudate pentru a realiza cel mai teribil circ al tuturor timpurilor. Trăznită idee... dar nu irealizabilă.

Hidden & Dangerous

Acest titlu este unul dintre cele mai așteptate ale momentului. În acest demo puteți vedea ce înseamnă un joc cu o grafică excepțională.

Starsiege

Un simulator de roboți care nu excelează însă în nici un punct.

T.T.T

Un simulator de curse în care producătorii au uitat să pună parapeți pe marginea șoselei. Fiecare greșală va însemna o cădere în abis.

Tomb Raider 2 gold

Noi misiuni, grafică îmbunătățită... În acest demo puteți vedea o misiune. Alte cuvinte sunt de prisos.

Triple Play 2000

Un simpatic joc de baseball.

V-Rally

Try your racing capabilities!

Shareware

CPU Idle 5.5

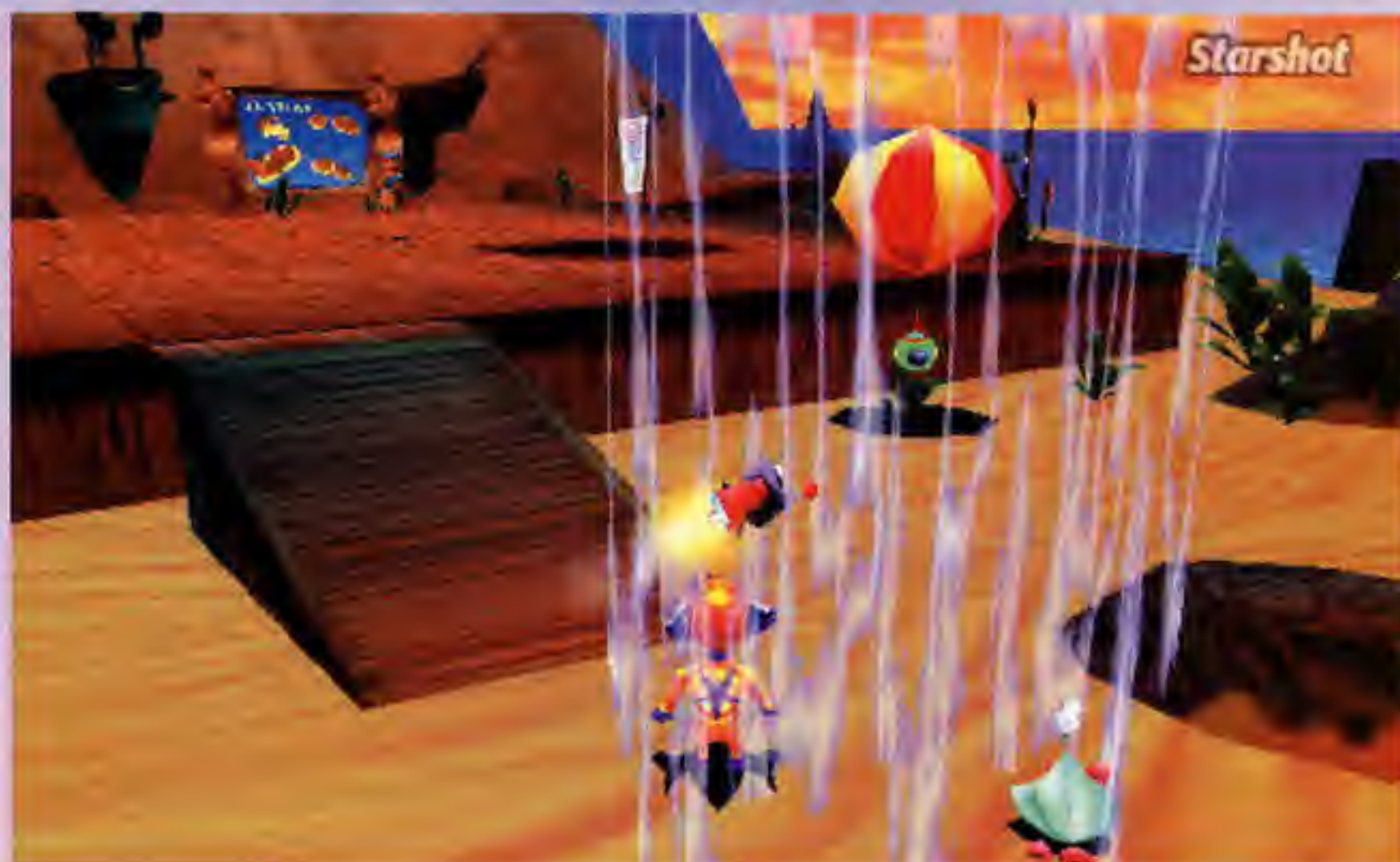
Un utilitar excelent care are capacitatea de a stopa în anumite momente procesorul, permițându-i astfel să se răcească.

Free-CIH

Utilitar pentru depistarea rapidă a virusului WIN95.CIH. Acesta se răspândește rapid, infectând toate exe-urile care rulează.

Freespace 1.05

Un utilitar de compresie care lucrează cu directoare unice.



Ram Booster

Un utilitar pentru Windows care face un fel de RAM speed boosting.

Sonique 0.95

Ultima versiune a popularului player audio. Suportă toate formatele cunoscute.

Super Memo

Utilitar pentru studenții puțin mai uituci. Acest program are capacitatea de a vă reaminti noile cuvinte învățate.

Tweak All

Combină o serie de programe asemănătoare care vă permit configurarea Windows-ului în cel mai optim mod posibil.

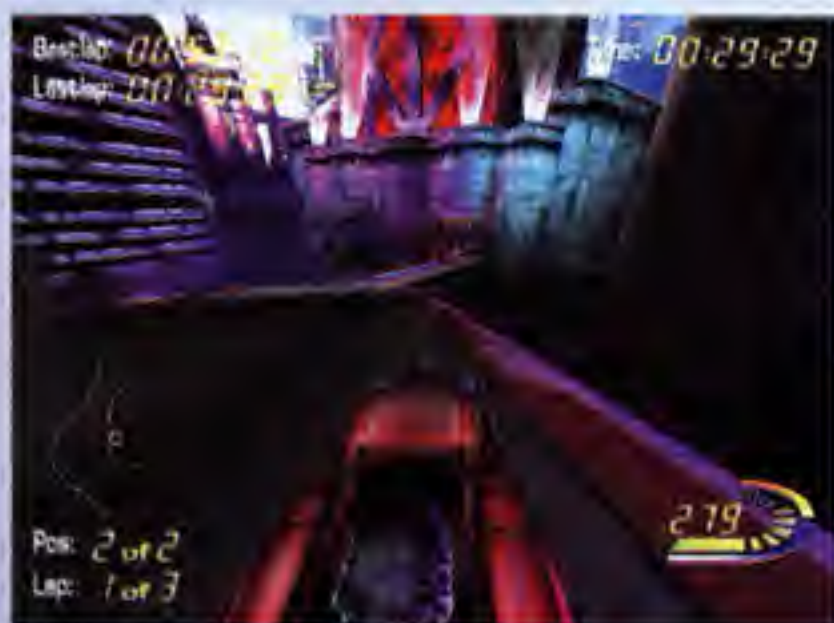
WordWeb 1.6

WordWeb este un dicționar explicativ englez pentru cei care vorbesc engleza curent.

Shots

Desert Fighters

Un simulator de zbor bazat pe evenimente petrecute în al doilea Război Mondial deasupra Africii.



Dungeon Keeper 2

Vă așteaptă o nouă serie de aventuri, cu creaturi și încăperi noi, într-o grafică mult îmbunătățită.

Maximum Overkill

Acțiune și strategie, într-un 3D de calitate. Vei putea folosi vehicule terestre sau aeriene.

Prince of Persia 3D

Un remake al legendarului Prince of Persia, de data aceasta într-o grafică 3D de calitate. Un joc de acțiune/aventură cu o mulțime de animații drăguțe.

Quake 3

Un titlu care nu mai are nevoie de nici o prezentare.

Saboteur

Un ninja al zilelor noastre care luptă împreună cu un cățelus împotriva numeroșilor dușmani ai societății. Tu preiei controlul asupra ninja-ului, iar computerul asupra patrupedului.

StarTrek: Fallen

Un titlu inspirat din serialul DeepSpace9: Millenium. Acțiune/aventură într-o grafică super.



System Shock 2

O continuare a celui mai așteptat cyber horror, în care lupti împotriva tonei de dușmani controlați de un supercalculator. Titlul de față conține o mulțime de elemente de RPG.

Velocity

Viitorul va aduce probabil și boarduri antigravitaționale. Așa că hai să vedem ce înseamnă să călărești o scândură prin orașele viitorului.

Warlords Battlecry

Warlords BattleCry va introduce în universul Warlords un gameplay real-time.

Updates:

Close Combat 3 v3.0B

Falcon 4.0 v1.06

HOMAM 3 v1.1

Drivers

DLH





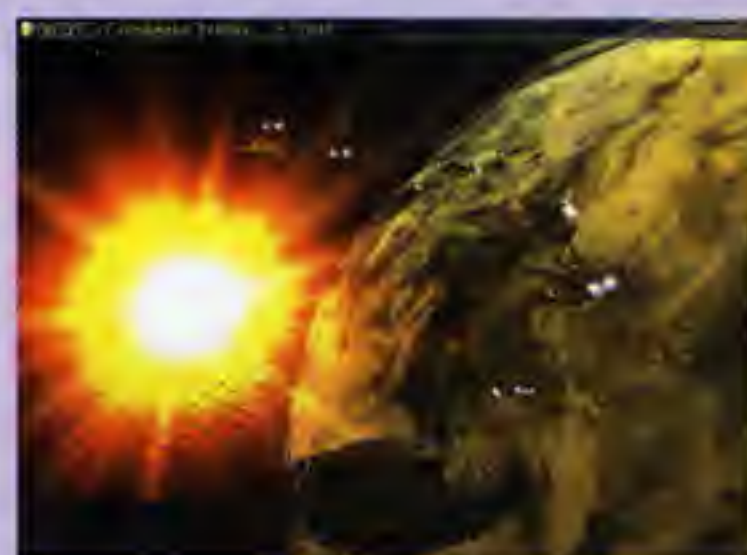
Saboteur – Eidos

În era Spectrum exista un joc „Saboteur”, în care erai un ninja ce trebuia să pătrundă în bazele inamice și să le dezoare planurile mârșave. Iată că Eidos readuce în prim-plan eroul străvechi în jocul lor ce poartă același titlu: *Saboteur*. Acest proiect înseamnă acțiune, lupte, explorare și rezolvarea unor puzzle-uri. Eroul nostru, Shin, are și un aliat demn de toată încrederea: ferocele dar fidelul său patruped Shiro. Sunt curios cum se vor descurca cei doi într-o lume periculoasă chiar dacă au la îndemână faimoasa sabie de ninja.



Noi știri despre Imperium Galactica 2

Imperium Galactica 2 și-a fixat acțiunea undeva la mijlocul secolului 26 când prin ingineria genetică s-a creat o super-rasă umană. Armata, ca de obicei, își bagă coada, dar unul dintre savanți reușește să trimită în spațiu sub forma unor cristale de memorie toată informația referitoare la acești super-oameni. Și astfel începe o cursă de urmărire între trei rase, care fiecare vor să pună mâna primii pe aceste cristale. O strategie real-time cu lupte spațiale și terestre, grafică superbă, sute de planete de explorat și colonizat, cam asta este până acum Imperium Galactica 2.



Fighting Force 2

Cei de la Eidos Interactive au de gând să termine cât mai repede continuarea celebrului Fighting Force, un joc de acțiune 3D. De această dată vom avea de-a face cu un singur personaj, care va avea de luptat împotriva unei întregi corporații ce

fabrică niște soldați-roboti. Jocul va beneficia de o mulțime de elemente noi: efectele gravitației asupra personajelor, AI îmbunătățit, personaje noi, progresie non-lineară a nivelelor, un nou sistem de camere de luat vederi. Deja vam spus prea multe, așa că nu vă rămâne altceva de făcut decât să așteptați cu înțelegere.



Tombola **LEVEL** Guild Film România

Aveți posibilitatea să câștigați un tricou și o șapcă „Cruel Intentions” dacă răspundeți la întrebarea de mai jos.

În ce număr al revistei a apărut articolul dedicat filmului Cruel Intentions ?

a) aprilie

b) mai



Tombola **LEVEL** Guild Film România

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

Marcați răspunsul în caseta alăturată ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

ELECTRONIC ARTS ESTE IN ROMANIA

UN NOU MAGAZIN

Adresă: B-dul M.

Kogălniceanu 5

Tel/Fax: (01)

3125524

ÎN BUCUREȘTI

MAXIS - EA SPORTS - JANE'S SIMULATIONS - BULLFROG - ORIGIN - NOVALOGIC

JOCUL LUNII ESTE:

PREMIER LEAGUE MANAGER 99



MADDEN NFL 99
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NHL 99
FIFA 99
WORLD CUP 98
MADDEN NFL 99
F16/MIG 29
ANDRETTI RACING
JOYPAD
PROMO
ISRAELI AIR FORCE
NHL 98 JOYPAD PROMO
DUNGEON KEEPER GOLD
CLASSIC
FIGHTER PILOT
PROPHECY GOLD
MOTO RACER 2
POPULOUS - THE
BEGINNING
FIFA 99
TEST DRIVE 4X4
TRESPASSER
ESPN X GAMES PRO
BOARDER
NBA LIVE 99
TEST DRIVE 5
THE VEGAS COURSES
(ADD ON FOR TIGER
WOODS)
WW II FIGHTERS
BLADE RUNNER CLASSIC
C&C CLASSIC
C&C RED ALERT
C&C WORLD WIDE
WARFARE (C&C, C&C
RED ALERT, MISSION

DISKS)
FUTURE COP LAPD
LANDS OF LORE 2
CLASSIC
RECOIL
SIMCITY 3000
SUPERBIKES
BATTLE GROUP
SID MEIERS ALPHA
CENTAURI
DARKSTONE
DELTA FORCE
ROLLERBALL
A10 TANK SPANKER
NASCAR 99
REDLINE
ULTIMA ASCENSION
LANDS OF LORE 3
WORLD CUP CRICKET
DUNGEON KEEPER 2
BIG AIR
TIBERIAN SUN
AH64D LONGBOW
CLASSIC
ATF CLASSIC
BEASTS & BUMPKINS
CLASSIC
COMMANCHE 3 GOLD
CRICKET 97 (ASHES)
CROC
DARK OMEN
DARKLIGHT CLASSIC
DEADLOCK: SHRINE
WARS
DUNE 2000
JANE'S F15
FA PREMIER LEAGUE

MANAGER
FIFA SOCCER MANAGER
CLASSIC
FIFA: ROAD TO THE
WORLD CUP 98
KKND CLASSIC
LBA 2 CLASSIC
NBA 98 JOYPAD
NEED FOR SPEED 3
NEED FOR SPEED II
CLASSIC
NHL 97 CLASSIC
NHL 99
PRIVATEER 2 CLASSIC
QUEEN: THE EYE
SIM SAFARI
SYNDICATE WARS
CLASSIC
THE ARSENAL C&C
RED ALERT & AFTER
MATH (DOUBLE PICK)
THE TOURNAMENT
COURSES ADD ON
THE TPC COURSES -
ADD ON
THEME HOSPITAL
CLASSIC
TIGER WOODS 99
ULTIMA COLLECTION
ULTIMA ONLINE
USNF 97 CLASSIC
WARGAMES
WING 4 CLASSIC
WORLD OF COMBAT
2000
X FILES THE GAME



BEST COMPUTERS ESTE UNIC DISTRIBUTOR ELECTRONIC ARTS ÎN ROMÂNIA. JOCURI EN-DETAIL SE GĂSESC LA MAGAZINUL DIN PASAJUL LIPSCANI. INFORMAȚII LA TEL: 092556510 SAU 3102832 PENTRU RESELLERI SE ACORDĂ PREȚURI FOARTE AVANTAJOASE. CĂUTĂM RESELLERI ÎN TOATĂ ȚARA.

Magazinul tau de calculatoare

BEST COMPUTERS

ADRESA: PASAJUL LIPSCANI B-DUL IC BRATIANU. BUCUREȘTI. TEL 310.28.32 FAX: 6795742

ELECTRONIC ARTS





Wu-Tang: Shaolin Style

Celebrul solist hip-hop Wu-Tang Klan, a semnat cu cei de la Activision un contract ce prevede realizarea de către aceștia arena combat game pentru PlayStation. Titlul, care va apărea pe la sfârșitul anului, conține trei melodii ale grupului. De asemenea, jocul va permite gamerilor să intre în pielea unuia dintre cei nouă membrii ai grupului și să lupte într-una dintre cele zece arene. Wu-Tang: Shaolin Style va fi dotat și cu suport multiplayer pentru 2 până la 4 jucători. Deci toți fani hip-hop vor putea să-și vadă idoli la treabă, ba mai mult, să intre și în pielea lor.



Vigilante 8: Second Offense

Iată că cei de la Activision sunt foarte hotărâți să intre și pe piața producțiilor pentru Sega. Primul titlu care se va încadra în această categorie de jocuri va fi Vigilante 8: Second Offense. Acest titlu este un auto combat, a cărui acțiune se desfășoară pe șoselele Statelor Unite. De asemenea, se va putea lupta și în arene off-road, în care singurul scop va fi distrugerea tuturor adversarilor.



Vom avea la dispoziție arme și vehicule noi, deci va fi... hell on the highway.



Bravehart

Cei de la Eidos Interactive au găsit personajul perfect care se va afla în centrul jocului lor de strategie, Bravehart. Acesta este eroul scoțian William Wallace și își va conduce armatele împotriva trupelor expansioniste engleze. Cu un engine 3D, cu o împletire de elemente de



RTS și de management, având o puternică legătură cu filmul în care a jucat popularul actor Mel Gibson, având chiar secvențe din film inserate, cu scenarii inspirate din războiul dintre clanurile scoțiene și armata engleză, jocul este așteptat de o mulțime de gameri. Să sperăm că nu ne va dezamăgi.



LEVEL Best Computers

Ca și în numerele anterioare, Level vă oferă un concurs împreună cu cei de la Best. Luna aceasta am pus la bătaie jocul F15. Știți ce aveți de făcut pentru a intra în posesia lui. Așteptăm taloanele voastre!



1 În ce an se desfășoară campania din Iran?

- a) 1999
- b) 2002
- c) 2005

2 Câte escadroane de aviatori sunt disponibile în joc?

- a) 4
- b) 12
- c) 8

Răspunsul îl găsiți în articolul F-15 din numărul de mai.

Tombola LEVEL și Best Computers

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 13, C.P. 4 2200 Brașov.

1 2

Nume, Prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Loc. Cod Județ

Telefon: E-mail:

Tombola Playstation

Pe perioada târgului CERF '99 LEVEL a organizat împreună cu Sony PlayStation o tombolă la care se puteau câștiga numeroase premii. Premiul cel mare a fost o consolă Sony PlayStation și trei veste Sony. În plus, participanții au avut ocazia de a câștiga un set de CD-uri audio și o serie de jocuri full pentru PlayStation. Iată mai jos lista câștigătorilor. Redacția LEVEL vă urează mult succes și nu uitați: Jump To The Next LEVEL!

Set CD-uri audio:

1. Barbu Claudiu Marian - București
2. Draghia Ilie - București
3. Paiuc Sorin - București
4. Manea Daniel - București
5. Ivanov Vlad - București
6. Paraschiv Elena Magda - Piatra Neamț
7. Vilca Ștefăniță - București
8. Nichifor Felician Radu - Piatra Neamț
9. Crețu Andrei - București
10. Păun Mircea - București
11. Pistol Sebastian - București
12. Koloman Sebastian - București
13. Denurian Eduard Valentin - București
14. Dinu Sorin George - Giurgiu
15. Pojoranu Cosmin - București
16. Nicolau Adrian - București
17. Nițescu Dragoș - București
18. Cojocaru Ștefan - București
19. Băjan Dumitru Iulian - București
20. Boldici Claudiu - București
21. Bărsan Cătălin - București
22. Tudora Daniel - Rm. Vâlcea
23. Bellu-Papahristi Bogdan-Virgil - București
24. Dimache Octavian - București
25. Pârvu Cristian Petru - Ploiești
26. Bontoș Marius - Târgoviște
27. Nica Dorina - București
28. Badea Florian Bogdan - București
29. Câmpeanu Mihai - București
30. Petrescu Elena Florentina - București
31. Bădescu Andrei - București
32. Mănescu Mihai - Brașov

33. Nicolae Andrei - București
34. Ștefan Marius Alexandru - București
35. Sasu Florin - București
36. Mihai Sergiu - Galați
37. Goșoniu Augustin - București
38. Galanton Alexandru - Sibiu
39. Anghel Daniel - Popești-Leordeni
40. Neagoe Constantin Cătălin - Târgoviște

Jocuri

1. Dunaniuc Edward Daniel - București
2. Iancu Andrei - București
3. Nicolae-Poseșcu Emanuel - București
4. Teodorescu Decebal - București
5. Ani Călin - București
6. Lemeni Laurențiu-Nicolae - București
7. Negroiu Valentin - București
8. Dinculescu Diana - București

Veste

1. Zorilă Teodor - București
2. Nicolescu Felix - București
3. Pitrițu Constantin - București

PlayStation

1. Tudor Ionuț - București

Câștigătorul concursului LEVEL organizat împreună cu Best Computers al cărui premiu era jocul full Populous 3 este: **Kasa Jozsef**, Str. Drum Carei, Bl. C19 Ap. 14, Satu Mare

Câștigătorii concursului LEVEL organizat împreună cu UbiSoft România al cărui premiu era jocul full Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 și două ceasuri UbiSoft sunt:

Manea Maria, Str. Aurel Vlaicu, Nr. 149, Bl. 19A, Sc. A, Ap. 25, București - jocul full Monaco Grand Prix

Bighea Alexandru, Str. Unirii, Bl. 35, Sc. B, Ap. 4, Craiova - un ceas UbiSoft

Ciobotaru Octavian, Str. Nicolae Bălcescu, Nr. 74, Bl. V1, Ap. 2, Galați - un ceas UbiSoft



Conquest: Frontier Wars

Acest nou titlu pe care cei de la Digital Anvil ni-l pregătesc, ne situează pe undeva prin anul 2151. O perioadă în care oamenii, ajutați de tehnică, explo-rează noi lumi în căutare de noi bogății. Acest nou RTS îți va permite să-ți urmărești flotele galactice în luptă și să inte-



raționezi cu rase extra-terestre. Odată stabilite ordinele pe care navele tale le au de îndeplinit în timpul luptei, nu vei mai avea altceva de făcut decât să urmărești bătălia într-o grafică 3D demnă de toată lauda. Jocul va apărea la începutul anului 2000.



Delta Force 2 Announced

Se pare că cei de la Nova-Logic s-au hotărât să realizeze o nouă versiune a unui joc care a cunoscut un mare succes în rândul gamerilor: Delta Force. Apariția acestei noi realizări a fost anunțată la sfârșitul verii. Delta Force va aduce multe misiuni și trăsături noi. Una dintre aceste trăsături poartă

numele de NivaLogic's Voice-Over-Net și permite gamerilor să vorbească între ei în timpul misiunilor. Mai multe informații puteți obține vizitând site-ul oficial a celor de la NovaLogic: www.novalogic.com.

7 Studios Launch Official Web Site

Firma 7 Studios anunță înființarea site-ului său oficial. Se pare că după lungi și aprinse discuții aceștia au reușit să ajungă la un compromis. Site-ul va fi

folosit pentru a informa în ceea ce privește afacerile companiei, pentru a discuta cu fani și pentru a anunța câte ceva despre profilul jocurilor care se află în dezvoltare. Site-ul se deschide cu un mesaj care arată astfel: „Ask Erik”, unde gamerii fani ai RTS-urilor pot adresa întrebări direct lui Erik Yeo. Aceste mesaje ale fanilor îi vor ajuta pe cei de la 7 Studios în realizarea jocurilor.

Starlancer

Având planuri mari, cei de la Digital Anvil pregătesc pentru sfârșitul acestui an un 3D first-person space combat cu titlul Starlancer. Acesta va îmbina acțiunea dintr-un first-person cu suspansul din jocurile de gen flight combat. Gamerul va fi pus în pielea unuia dintre piloții celui de-al 45-lea escadron de voluntari, rolul lui fiind acela de ultim apărător al simbolurilor umani-



tății, într-o lume în care rasa umană este din ce în ce mai fragilă în fața numeroșilor inamici.



Armorines

Cei de la Acclaim vor lansa în această toamnă un nou first-person shooter. În Armorines, gamerul va intra în pielea unuia dintre cei mai bine pregătiți soldați, care vor lupta împotriva unor extraterestrii. Alungați de pe planeta lor, aceștia reușesc să ajungă pe Terra, unde vor lua forma unor insecte gigantice. Fiind ajutați de toxinele pe care le pot elimina, aceștia vor încerca să cucerească pământul. Salvarea planetei va depinde de tine. Vei putea fi unul dintre cele două personaje: Private Lewis sau Private Lane, și vei călători prin diferite lumi, încercând să salvezi planeta.



Stoik PictureMan Album 1.0

PictureMan Album 1.0 oferă unelte multiple pentru administrarea fotografiilor de la scanare până la stocare și organizare. PM Album importă fotografii din scannere și camere digitale prin protocolul TWAIN. Vă puteți folosi de o mulțime de unelte de retușare. Puteți curăța fotografiile scanate de praf și zgărieturi, să îndepărtați efectul „red-eye”



din fotografiile digitale, să ajustați culorile și mărimea și să le rotiți. Puteți să pregătiți fotografiile pentru publicare pe web, prin convertoarele interactive de formate și să realizați grafică tot pentru web prin butonizier-ul 3D. Programul este oferit și cu PM Bookshelf care vă ajută să realizați mai multe albume de fotografii și să la administrați. PM Album vă permite totodată să generați slide-show-uri.

Tombola LEVEL și



Concursul nostru realizat în colaborare cu Ubisoft continuă. Premiul din luna aceasta este Heroes III. Folosiți talonul de mai jos pentru a fi posesorul jocului.

- 1** Care sunt eroii din Castle ?
a) Ranger și Druid
b) Knight și Cleric
c) Knight și Druid

- 2** Care artefact mărește producția de trupe ?
a) Head of Legion
b) Fire Sword of Dragon
c) Ring of Vitality

Răspunsurile se găsesc în articolul Heroes III din numărul de aprilie al revistei.

6/99

Tombola

LEVEL

și



Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției noastre:
O.P. 13 - C.P. 4, 2200 Brașov

1 **2**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

The Rift

Cei de la Thrust Wave Tehnology ne pregătesc un nou joc. Numele acestuia este The Rift. O grămadă de lupte într-o grafică 3D de bună calitate, cu nave futuriste decupate parcă din Star Trek, conduse de piloți care de care mai experimentați. Conflictele care izbucnesc în univers, îi vor pune pe oameni față în față cu diverse rase extraterestre.



Alias Wavefront Efecte speciale

Maya2 este cea mai recentă realizare celor de la Alias/Wavefront. Precedenta realizare a fost foarte apreciată de piața internațională, datorită calității efectelor vizuale și a animațiilor 3D dedicate dezvoltatorilor de efecte pentru filme și jocuri. Maya Complete 2 oferă o serie de facilități noi cum ar fi mărirea productivității de rendering, datorită adăugării unui posibilității de Interactive Photorealistic Rendering, care permit utilizatorilor să ajusteze real-time imaginea randată finală. Maya 2 suportă motion blur 2.5D, posibilități de texture filtering și extensii API pentru adăugarea unor efecte „raytraced” cum ar fi arsurile sau substanțele caustice. Îmbunătățirile include și adăugarea unei emisii texturate de particule, duplicarea geometrică a particulelor și efecte simple cum ar fi fumul sau focul. Nici uneltele pentru modelare nu au fost uitate, fiind prezente uneltele pentru controlul precis al geometriei

și suprafețelor. Pe lângă aceste facilități în Maya Unlimited 2 sunt incluse o serie de unelte adiționale cum ar fi: Advanced Modeling, Maya Live, Maya Cloth și Maya Fur, pentru crearea obiectelor și texturilor. Informații: www.aw.sgi.com



Red Fury

Cei de la IMagic Games au anunțat un nou joc, care se va numi Red Fury. Acțiunea acestui joc se va desfășura în contextul unui conflict care va izbucni pe Marte. Astfel, vor fi



implicate trei părți: the Terran Combine, the Union of Martian City-States și the Martian Counterguard. Aceștia folosesc în lupta lor hidrocraftul, un soi de vehicul care se deplasează pe apă. Acesta a devenit cea mai periculoasă armă în războiul pentru Marte.

Heretic II v1.05 Due Tomorrow

Raven Software anunță oficial o nouă versiune a lui Heretic II numită Heretic II Version 1.05. După cum bine știți, jocul în cauză este un third person de acțiune și aventură construit pe engine-ul Doom. Mai multe informații despre această versiune 1.05

puteți obține de la adresa www.hereticii.com.

Microsoft Baseball 2000 Trial Version

Microsoft anunță apariția versiunii trial a jocului Microsoft Baseball 2000. Aceasta va putea fi procurată direct de la site-ul Microsoft, mai precis: www.microsoft.com/sports/baseball2000. Versiunea trial va permite gamerilor să joace Baseball 2000 atât în National League All-Stars cât și în

American League All-Stars. Jucătorii vor avea parte de foarte multe opțiuni în ceea ce privește tactica de joc. Bineînțeles, vor exista mai multe nivele de dificultate: începători, amatori și avansați. Cei de la Microsoft speră ca această versiune trial să mulțumească gamerii amatori de o întrecere adevărată pe arenele de baseball.

Release dates: Iulie 1999



Iulie

Interstate '82	
- Activision	- 15 iulie
Werewolf: The Apocalypse	
- ASC Games	- 1 iulie
Dragon's Lair	
- Digital Leisure	- 1 iulie
Wheel of Time	
- GT Interactive	- 25 iulie
Outcast	
- Infogrames	- 1 iulie
Seven Kingdoms II	
- I-Magic	- 1 iulie
Road to Moscow	
- I-Magic	- 15 iulie
NBA Drive '99	
- Microsoft	- 30 iulie
WarHammer 40,000: Rites Of War	
- Mindscape	- 20 iulie
Force 21	
- Red Storm Entertainment	- 10 iulie

E păcat să-ți petreci concediul singur! Noi te însoțim! Și îți propunem și un **CONCURS!**

Căște LEVEL pe timpul verii! Și ca să vedem că ești un cititor fidel, trimite-ne o poză cu tine sau cu prietenii și, bineînțeles, cu LEVEL!
Vom selecta cea mai trăznită, ciudată, deosebită și haioasă poză pe care o veți trimite!

Juriul va fi imparțial, competent și lipsit de prejudecăți!

MARELE Premiu:



OLYMPUS C830 L



Corel Draw 8



HP DeskJet 895C

Alți zece participanți vor obține:

- câte 5 abonamente CHIP pe 6 luni
- câte 5 abonamente LEVEL pe 6 luni

Sponsori:

MGT

EDUCATIONAL
Distribuitor autorizat OLYMPUS

Tel: 01-2328894
Fax: 01-2328899

OMNILOGIC BGS

Unic distribuitor Corel

Tel: 01-3033100
Fax: 01-3033164

alsys data
HP Corporate Reseller

Tel: 01-4112626
Fax: 01-4112727

VOGEL

Publishing Romania

Tel: 068-153108
Fax: 068-150886

Condiții de participare:

1. Vor fi luate în considerare atât fotografiile în format clasic (pe hârtie), cât și cele în format digital. Fotografiile în format digital pot fi trimise la redacție atât pe mail, cât și pe suport magnetic sau optic, pe adresa redacției.
2. Adresele la care se trimit fotografiile sunt: Vogel Publishing, Oficiul poștal 13, CP 4, RO-2200 Brașov, respectiv e-mail: concurs@chip.ro. La subiect vă rugăm treceți: "Pentru concursul de fotografii".
3. La concurs nu pot participa angajații Vogel Publishing, MGT Educational, Omnilogic BGS și Alsys Data.

Armada

Iată un joc care cu siguranță va zgudui lumea RTS-urilor:
The great beyond. The ultimate infinitum. Space.

Incă din cele mai vechi timpuri oamenii au luptat pentru supremația teritorială. Istoria ne-a învățat să luăm aminte la greșelile făcute de către înaintașii noștri pentru ca acestea să nu se repete. Și astfel ajungem la miezul problemei. În închipuirea producătorilor, viitorul rasei umane este cum nu se poate mai sumbru.

Alieni ce universul nu putea să-i mai încapă, au pornit în lumea mare to conquer pământ și apă. Cine poate crede că poate va veni o vreme în care universul va deveni prea mic pentru ca toate națiile de extraterestrii să trăiască în pace și prietenie? Oare nu sunt destule planete și stele? Oare nu se poate să nu existe războaie pentru supremație și putere? Răspunsul este cât se poate de simplu: NO WAY!!! Se pare că nici în spațiu – ultima frontieră, acest lucru nu este posibil. This is Armada!!!

Imaginați-vă o armată imensă, mult mai mare decât cea a americanilor sau a rușilor. Aceasta amenință să extermină și să distrugă viața de pe toate planetele existente în sistemul nostru solar. Cu mult timp în urmă oamenii s-au hotărât să lase natura să se ocupe de destinele lor.

Acest lucru a dus la formarea unor fracțiuni (în număr de șase), fiecare dezvoltându-se pe căi cu totul diferite. Astfel, aceste șase noi rase vor avea abilități individuale și tehnologii proprii. Se pare însă că siguranța acestora este pusă în pericol de către această armată

uriașă, iar dacă cineva nu îi va opri, toți acești oameni vor muri.

Acestea fiind spuse, să vă explic acum care este rolul vostru în această afacere. Treaba este aparent simplă. Trebuie să colaborați cu cele șase rase de care vă vorbeam mai sus pentru ca împreună să opriți Armada. Pe parcurs, odată ce înaintați în joc, veți putea crea propriul vostru echipaj și veți putea aduce îmbunătățiri navei voastre.

We're in the army now!!!

Dar ce reprezintă această Armada? Este o armată alcătuită din mercenari, care sunt de fapt niște ucigași bio-mecanici care vor să colonizeze cât mai multe planete, pentru a dobândi supremația în univers. Există o oarecare asemănare între Armada și armata germană condusă de Führer-ul Hitler care dorea să obțină supremația pe Terra. Dar să revenim la oile noastre.

Se pare că a venit și rândul planetei noastre pentru a fi colonizată. Dar de data aceasta veți avea și voi un cuvânt de spus. Misiunea voastră va fi însă una deosebit de grea, deoarece veți avea de-a face cu niște dușmani extrem de nemiloși și duri.

La început veți controla un cruciător stelar și va trebui să vă alăturați celorlalți războinici pentru a apăra familiile și casele oamenilor care sunt atacate de către puternica Armada. Pe parcursul jocului căpitanul navei tale va dobândi experiență și își va perfecționa alte tipuri de strategii militare, ceea ce va face ca gameplay-ul să evolueze. Asta înseamnă că mintea și îndemânarea voastră vor fi supuse la încercări dintre cele mai grele. Datorită abilităților individuale pe care le au cele șase rase, fiecare dintre acestea va avea un rol bine stabilit în joc.

The Terrans sunt cei care au

rezistat cel mai bine în fața schimbărilor și au păstrat unele tradiții și îndelniciri specifice omenirii. Aceștia sunt inventatori, ingineri și soldați. The Eldred reprezintă un clan matriarhal care a înlăturat bărbatul din funcțiile de conducere. The Vorgans sunt una dintre cele mai exotice rase. Aceștia au părăsit pământul cu mult timp în urmă și au creat un sistem nou de comunicații, asemănător cu telepatia. The Scarab reprezintă un fel de organizație de spionaj și contra-spionaj cu numele de cod Unity. Sunt specializați în recunoașterea



terenului având un simț de observație deosebit de bine dezvoltat. The Drakken sunt o rasă ceva mai specială. Strămoșii acestora au fost niște extremiști politici care s-au dovedit a fi niște criminali care luptau doar pentru putere. The Nomads reprezintă o rasă care este într-o continuă mișcare. Aceștia sunt niște luptători foarte buni și inteligenți. Cam asta ar fi de spus

despre aceste rase ale Terrei. Dar nu plecați, stați pe poziții pentru că abia acum urmează partea cea mai interesantă.

Grafica jocului este pe măsura unui produs al acestui

sfârșit de mileniu. Fiecare rasă a fost realizată într-un stil caracteristic, la fel ca tot ce este legat de acestea: nave sau orice alt obiect. Armada este un alt titlu care folosește din plin grafica 3D. În ceea ce privește sunetul, realizatorii jocului ne anunță că au optat pentru o mulțime de sunete și efecte care vă vor da pe spate.

It's the Final Countdown!!!

În mod sigur, noua realizare a celor de la Metropolis va constitui o adevărată surpriză, în sensul bun al cuvântului, pentru toți iubitorii acestui gen de joc. După atâtea titluri apărute până în acest moment, va fi interesant de văzut ceva cu totul diferit de ceea ce am jucat până acum. Este vorba despre un joc a cărui acțiune are loc departe în viitor, un viitor pe care în mod sigur nu ni l-am dori. Creatorii jocului speră ca acest titlu să reprezinte pentru gameri un tărâm nou, neexplorat încă, în care aceștia să găsească aventura și suspansul de care au atâta nevoie.

Oricum, Armada se anunță a fi o adevărată experiență și cred că

iubitorii RTS-urilor vor fi plăcut surprinși de calitatea acestei noi realizări. Chiar dacă este orientat în special către iubitorii genului real time strategy, sunt convins că și celelalte categorii de gameri îl vor găsi destul de interesant.

Cam asta ar fi de spus. Sper să nu fim dezamăgiți după ce vom juca Armada. Hastalavista, Level fans!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
RTS

Producător:
Metropolis
Distribuitor:
Metropolis



Rune



Chiar dacă jocul va apărea peste un an, putem încerca de pe acum să ne facem o idee cam despre ce va fi vorba în *Rune*.

cipal este să reunească cei mai buni creatori de jocuri, pentru a le distribui produsele în lumea întreagă. Până acum, câteva companii producătoare de jocuri au intrat în parteneriat cu această companie (3D Realms, Epic Games, PopTopSoftware, Ritual Entertainment, Terminal Reality Inc și Edge of Reality). Dar să continuăm cu jocul nostru ...

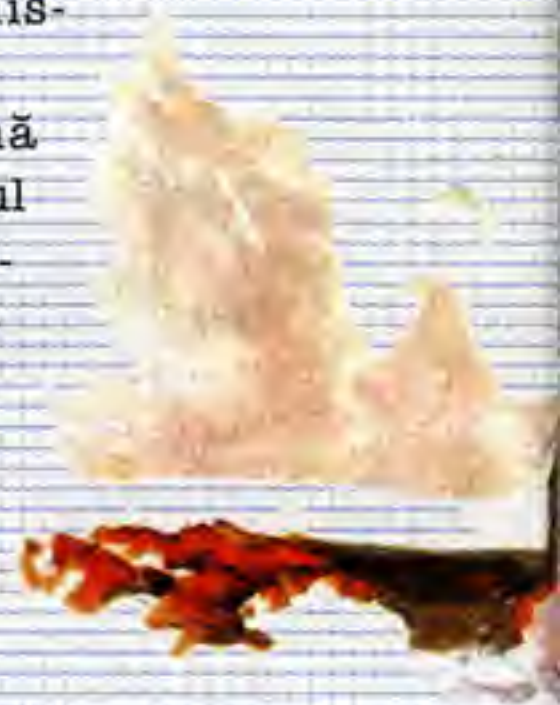
Coifuri, săbii... într-un cuvânt vikingi

Dar ce vom întâlni de fapt în *Rune*? Păi vom avea de-a face cu o perioadă din istoria omenirii caracterizată prin cruzime și de puterea săbiilor, o perioadă de care toată lumea a auzit, dar puțin știu ce s-a întâmplat de fapt: perioada de glorie a vikingilor. Suntem aruncați în vremurile întunecate, atunci când lumea era sub stăpânirea sângeroșilor vikingi, c a n d

nordul era plin de teroare, când totul era rece. Chiar dacă istoria vikingilor, peripețiile și aventurile lor sunt amintite doar în cărțile vechi din Nordul Europei („Great White North of Europe” cum era intitulată lumea vikingilor) asta nu înseamnă că nu a fost o lume fascinantă și mistică.

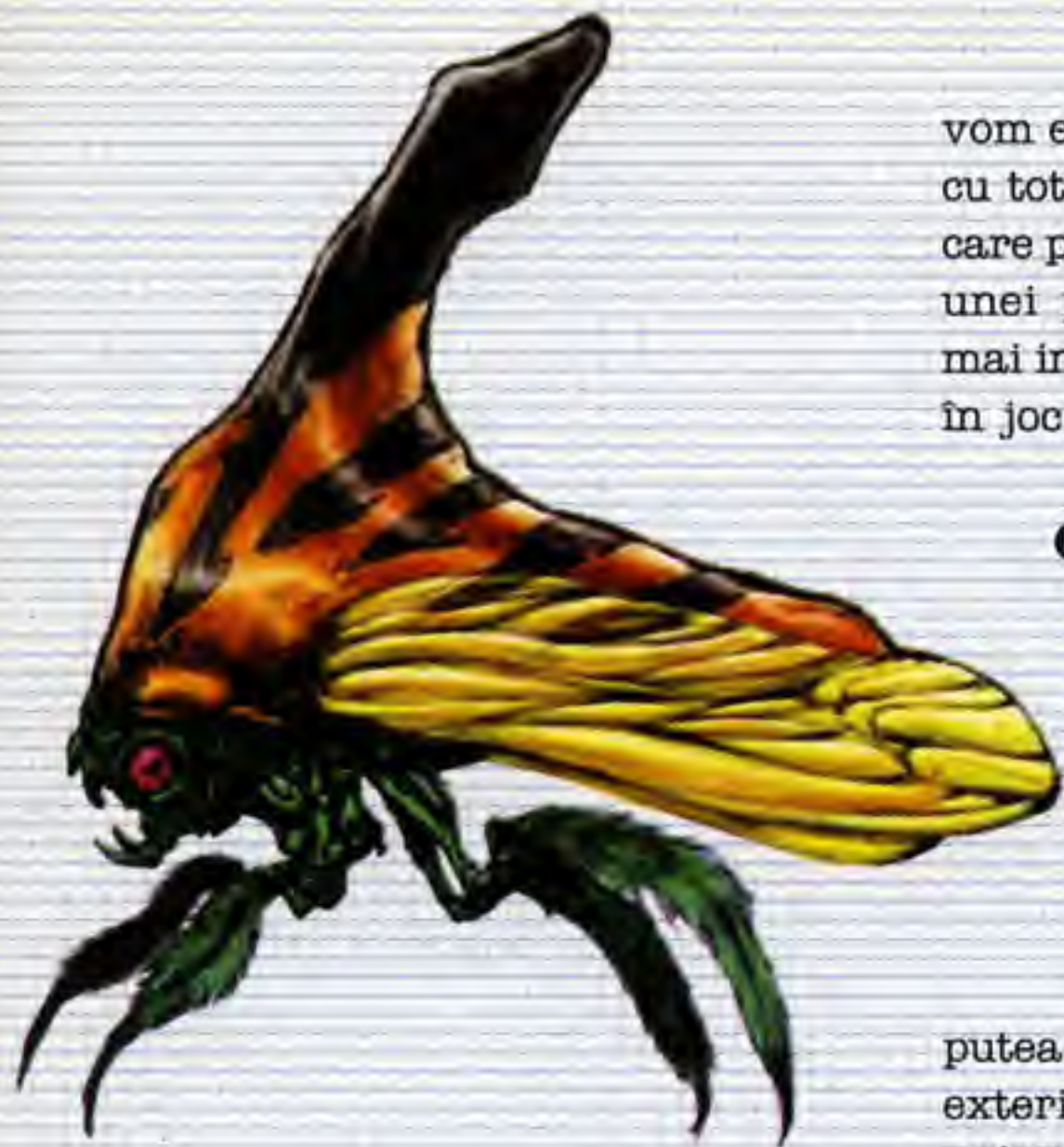
Partea bună este că personajul pe care îl intruchipăm este viking, un tânăr războinic pe nume Ragnar. Chiar dacă personajul are dimensiuni impresionante, el nu este o brută fără pic de creier (personajele în joc sunt imense ca dimensiuni, conform legendei).

Aici nu vom avea însă o lume



Iată un titlu care, chiar dacă se află în faza de început, promite multe prin ceea ce aduce nou și prin tematica originală. Asta în primul rând pentru că la baza creării lui stau două firme care au în palmaresul lor o serie de titluri care au avut un mare succes pe piața jocurilor. Prima ar fi **Human Head Studios**, o firmă în a cărei componentă intră foștii programatori de la **Raven Software** (care la vremea lor au scos binecunoscutele titluri *Heretic* și *Hexen: Beyond Heretic*), iar cea de-a doua firmă care lucrează la acest titlu este **Epic Games**, (care a înregistrat un succes imens cu *Unreal*). Cum era de așteptat, *Rune* va folosi engine-ul din *Unreal*. Să nu vă speriați dacă mai jos citiți la distribuitor **Gathering of Developers** și am să vă spun și de ce. **Gathering of Developers** este o companie înființată în anul 1997 și scopul ei prin-





vom explora aceste lumi, vom lupta cu tot felul de personaje și creaturi care populează nordul, urmând linia unei povestiri ce va deveni mult mai interesantă odată cu înaintarea în joc.

Golden Axe vă spune ceva?

Cum am mai spus, engine-ul de la *Unreal* creat de **Epic Games** va sta la baza jocului. Cu ajutorul acestei noi tehnologii, **Human Heads** va putea crea medii realiste, atât cele exterioare cât și cele interioare, cu peisaje impresionante atât prin detaliul graficii cât și prin peisajele pe care le va înfățișa.

Cavernele în care se pare că se va desfășura o bună parte a acțiunii, sau mai bine zis a aventurii, vor frapa prin realismul lor (cel puțin astea sunt declarațiile creatorilor, dar ce va fi cu adevărat 'om trăi și 'om vedea). Va fi și opțiunea de deathmatch unde gamerii vor putea lupta într-o tavernă contra altor caractere folosindu-se de mediul înconjurător (scaune, sticle și alte lucruri).

Jocul este un third person view a cărui acțiune se petrece

într-un mediu full 3D. Pe scurt, se încearcă impunerea unui nou standard pentru jocurile 3D. Cert este că *Rune* nu va plietisi pe nimeni, va fi o continuă alternanță între acțiune (luptă mai exact, ceva în genul *Virtua Fighter*, taste puține dar cu mișcări complexe), capcane care le vom găsi la tot pasul și aventură. Și asta nu e tot, deoarece producătorii ne-au asigurat că totul este neașteptat, incitant, vor fi răsturnări de situație atunci când ne așteptăm mai puțin. La un moment dat luptăm fără să știm în cine dăm, numai ca să supraviețuim, iar în următoarea clipă admirăm un peisaj care ne invită să ne pierdem în frumusețea lui. Pentru început *Rune* va avea un singur full single player, dar va cunoaște și modul multiplayer care va permite jocul în rețea fie în modul cooperare, fie în regim de competiție între mai mulți războinici vikingi. Cam atât pentru moment ...

Nyk



pământului anihilându-i pe toți pe care îi găsește. Așa începe aventura vieții lui Ragnar (și povestea jocului nostru) care trebuie să plece pentru a îndepărta această amenințare, înarmat cu o secure cu două tăișuri și un scut rotund. Ne vom plimba prin tot felul de medii interactive,



Technical data

Gen:
Acțiune/Aventură 3D
Producător:
Human Heads/Epic games
Distribuitor:
Gathering of Developers



Max Payne

Să fie Max Payne unul dintre cele mai tari 3D shootere pe care le-ați jucat vreodată? Să detroneze acesta pe marele Tomb Rider? We'll see!!!



Cei care au realizat *Max Payne* și anume **3D Realms**, consideră că un joc trebuie să stea cel mai bine la capitolul acțiune. Asta pentru că dâșii cred că un produs nou care apare pe piață trebuie să aibă o atmosferă care să incite și care să țină gamerul în fața calculatorului ore în șir. Tocmai de aceea au încercat să realizeze un astfel de titlu în care să nu ai timp să te plictisești. Cei de la **3D Realms** mai cred că un produs nou trebuie să fie original, adică să aducă multe lucruri noi pe care gamerii nu le-au mai întâlnit în alte joace. După părerea mea, aceștia au mare dreptate pentru că sunt convins că nici unul dintre noi nu dorește ca atunci când pune mâna pe o nouă realizare să dea peste o clonă.

Dar să vă spun ce este sau mai bine cine este Max Payne. Este vorba despre un agent special care are un prieten foarte bun numit: gun, cu ajutorul căruia trece peste orice problemă. Ca și agent special are o mentalitate sănătoasă și plină de dreptate: „Your rights will be read at your funeral” (Drepturile îți vor fi citite la înmormântarea ta). Max este un tip care a avut multe urcușuri și coborâșuri în viață. Expresia feței lui trădează acest lucru care este deosebit de bine reprezentat.

Max Payne începe într-o manieră deosebit de originală. Soția și copii lui Max împreună cu acesta intră într-un conflict cu Mafia din cauza unui drog deosebit de puternic. Colac peste pupăză, el mai este acuzat pentru uciderea șefului său. Așadar, prietenul nostru are două probleme majore, fiind căutat atât de Poliție cât și de Mafia. Lucrurile nu vor rămâne așa deoarece împreună cu Max veți face tot ce vă stă în putință pentru a rezolva aceste mici chestiuni de onoare.

Acțiunea jocului are loc în prezent, mai precis în New York-ul de astăzi în care legile sunt făcute de către cei care au bani și putere. Tocmai de aceea este bine să nu aveți încredere în nimeni, deoarece lumea în care trăiți este coruptă și regula de bază rămâne că oricine poate fi cumpărat pentru un anumit preț.

It's coming, it's coming, it's here have no fear...

În aceste vremuri dure apare pe piața neagră un drog deosebit de puternic care face multe victime în rândul consumatorilor. Max, ca un bun agent special ce este, reușește să se infiltreze în rândul Mafiei pentru a încerca să afle locul de unde provine acest drog. După un timp, cei răi l-au mirosit că este sticlete și au încercat să îi răpească familia pentru a-l putea șantaja. Între timp cei din Poliție încep să îl suspecteze că lucrează pentru Mafia și îl acuză de moartea șefului mare de la Departament de Poliție.

Jocul este structurat astfel încât aveți impresia că urmăriți un film polițist cu un o intrigă deosebit de captivantă, care te ține cu sufletul la gură de la început până la sfârșit. Designerii lui *Max Payne* au încercat să realizeze o lume cât mai apropiată de realitate din toate punctele de vedere. Mă refer mai ales la tot ceea ce are legătură cu viața de polițist și cu problemele pe care le





întâmpină un agent special aflat în misiune. Deci, Max Payne este un third-person care este indicat gamerilor mai bătrâni care au ceva experiență și ceva materie cenușie în chestia aceea care le stă pe umeri ca să nu le plouă în gât.

Există trei capitole principale pe care va trebui să le parcurgeți. Acestea sunt împărțite la rândul lor în șase episoade în care veți întâlni zece personaje care vă vor ajuta sau vă vor împiedica să rezolvați treaba. Realismul va mai consta și în clădirile, suburbiile, fabricile sau docurile prin care va umbla prietenul nostru Maxy. În cartierele marginase veți putea observa pereții clădirilor colorați cu grafitti de către băiețarii de cartier. Străzile întunecoase și zgomotele produse de vreo pisică te fac să tresari și să stai în gardă pregătit să reacționezi în orice moment.

Designerii au insistat foarte mult asupra realizării lui Max. Acesta seamănă cu un agent special din binecunoscutele filme de acțiune americane în care eroul principal bate și rupe tot ce întâlnește în cale și care reușește să rezolve orice problemă. Acest lucru reiese din modul în care arată, dar mai ales din modul în care acționează. În privința aspectului, cei de la 3D Realms s-au gândit că look-ul contează deosebit de mult. Tocmai de aceea l-au îmbrăcat într-o jachetă de piele, bineînțeles neagră, (sub mantia căreia se ascunde prietenul său cel mai bun – pistolul), cămașă albă deschisă la gât, pantaloni și

pantofi negrii. Fiecare mișcare a acestuia este precisă și calculată așa cum și trebuie să fie la un agent special. Max a fost astfel realizat, încât veți putea citi pe fața lui mirarea, ura sau bucuria.

Max dear, please watch your back!

Adevărata plăcere o veți cunoaște atunci când Max va intra în pâine, adică atunci când își va scoate arma pentru a face ceva curățenie printre băieții răi. Cei de la 3D Realms au reușit să îl realizeze deosebit de bine pe Max în acțiune. Acesta se transformă automat într-un tip rece cu mișcări calculate și precise care știe foarte bine ce are de făcut.

S-a insistat deosebit de mult în ceea ce privește detaliile grafice. Spre exemplu, la un moment dat un tip își va aprinde o țigară pe o stradă întunecoasă, iar voi îi veți putea vedea fața luminată de flacăra chibritului. Dar pentru a putea beneficia de aceste mici detalii va trebui să aveți calculatorul dotat cu un accelerator grafic. *Max Payne*



se joacă din perspectivă third-person. Designerii fac tot posibilul să prindă acțiunea cât mai bine pentru ca gamerul să nu piardă nimic. Pentru asta au fost introduse două poziții ale camerei care vă vor ilustra cât mai bine scenele din joc.

După părerea mea această nouă realizare va cunoaște un adevărat succes în rândul gamerilor. Asta pentru că este vorba despre un titlu care are foarte multe lucruri de oferit publicului. Astfel, se așteaptă un joc dinamic, plin de acțiune, crime, băieți răi și sânge. Deci, un nou titlu care prezintă realitatea din New York-ul de astăzi. See you!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
3D Shooter third-person
Producător:
3D Realms and Remidy Entertainment
Distribuitor:
Gathering of Developers



MDK2

Extraterestrii se întorc, mai decisi ca niciodată să ne fure planeta albastră

Nu cu mult timp în urmă, Shiny Entertainment lansa un third-person shooter extrem de original și interesant: MDK. La aproape doi ani de atunci, cei de la BioWare s-au decis că e timpul ca ferocii extraterestrii Streamrideri să se întoarcă. Însă de data asta Kurt și prietenii lui sunt pregătiți să le ofere o petrecere de bun venit.

Back to the future

În mod normal, continuarea ar fi trebuit să fie produsă tot de

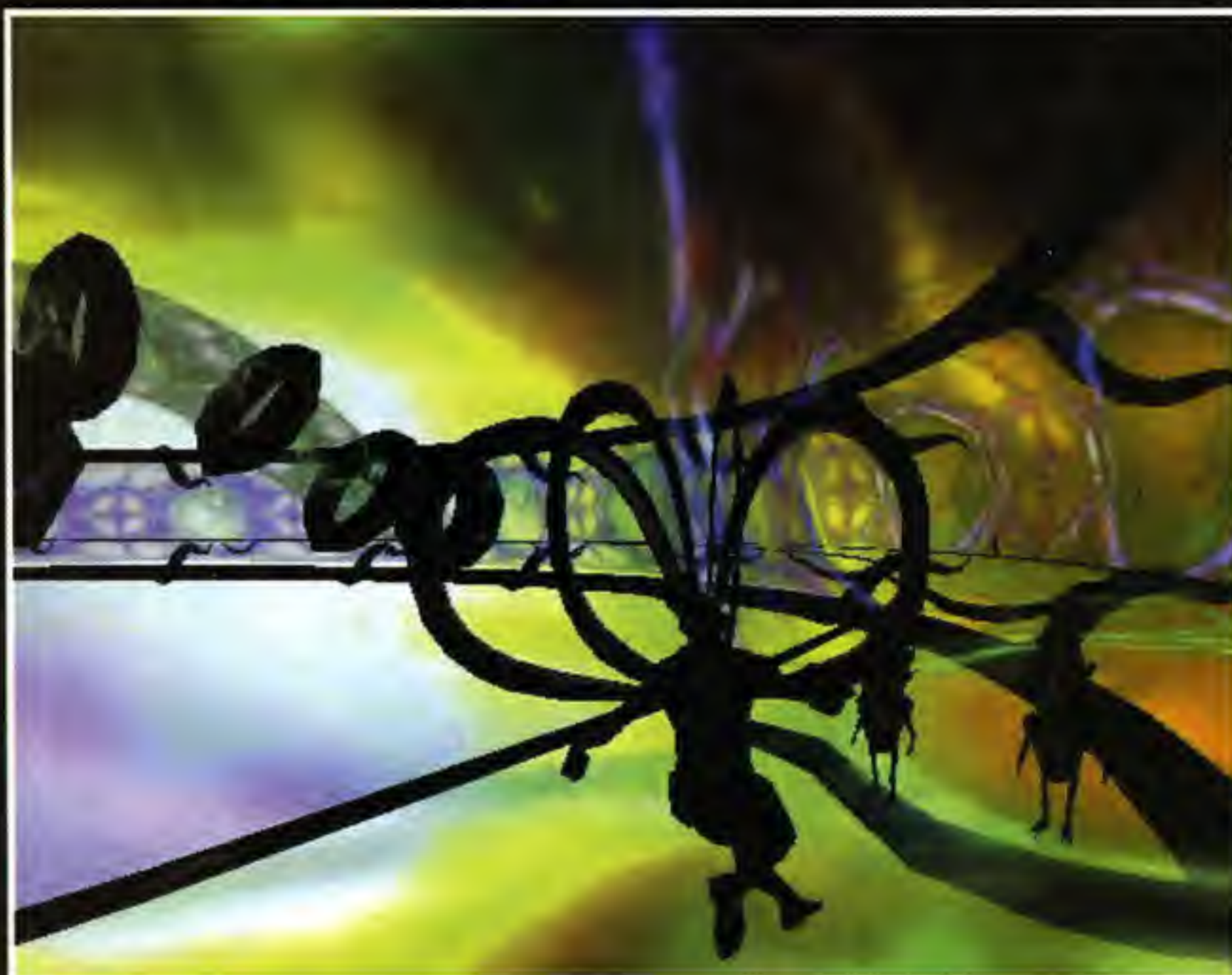
Shiny Entertainment. Dar BioWare a vrut cu tot dinadinsul să o producă ei. După îndelungi discuții cu Interplay (distribuitorul) și cu Shiny Entertainment; și după ce BioWare a pus pe masă un demo al MDK 2 așa cum îl vedeau ei, au reușit să obțină acordul și colaborarea Shiny Entertainment la acest proiect. Și astfel s-a ajuns la acest tandem, Interplay distribuitor și BioWare producător, care vor încerca până la sfârșitul anului curent să finiseze MDK 2.

Cei care au jucat MDK vor



probabil să afle ce noutăți le va aduce MDK 2, pe când cei care acum aud prima dată acest titlu vor dori să știe dacă merită să se intereseze în continuare de el. În consecință, închei aici tot acest bla-bla de intro pe care trebuie să-l fac la fiecare articol și trec la lucruri mai interesante pentru voi.

În MDK erai un tip șmecher pe nume Kurt Hectic. Acesta era controlat într-un 3D view, (mai specific jocurilor de aventură decât shooter-elor) și explora un univers terestru foarte ciudat. Kurt deținea un costum foarte special care îi oferea niște puteri și calități impresionante, incluzând posibilitatea de a face salturi imense pentru a se feri de agresori și a-i putea ataca de la distanță sau chiar posibilitatea de a plana cu ajutorul a ceea ce producătorii au numit





„ribbon chute”. La dreapta și la stânga lui stăteau doctorul Fluke Hawkins (doctor în fizică atomică, ca să nu existe confuzii) și câinele robot cu șase picioare, Max. Aceștia, deși îl sprijineau moral pe Kurt, nu prea se implicau în acțiunea propriu-zisă.

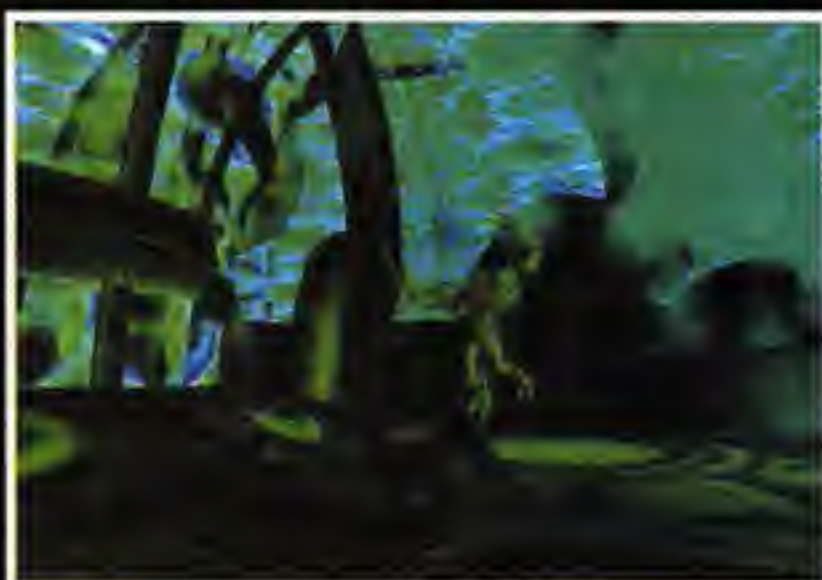
Și iată secvența în care apare primul mare salt de la MDK la MDK2. Toate cele trei personaje: Kurt, doctorul Hawkins și Max vor putea fi utilizate, fiecare cu calitățile, obiectele și nivelurile sale. Însă cel mai plăcut este faptul că fiecare dintre ele are un stil propriu de abordare a evenimentelor: Kurt se bazează mai mult pe capacitatea costumului său de a-l face invizibil, doctorul Hawkins are o îndemânare senzațională de a face din obiecte banale arme de temut, iar Max, cu cele patru arme pe care le poate îndrepta simultan împotriva inamicilor este un adevărat „killer machine”. Dar despre ei voi vorbi mai pe larg un pic mai târziu în cadrul articolului.

Mai sunt și alte elemente care își au originile în MDK și se regăsesc în MDK 2. Unul ar fi umorul fantastic și sălbatic, care în MDK 2, după cum afirmă BioWare, va atinge apogeul. Ne promit cu mâna

pe inimă că va fi unul dintre cele mai amuzante și distractive jocuri create de ei până acum.

Personajele

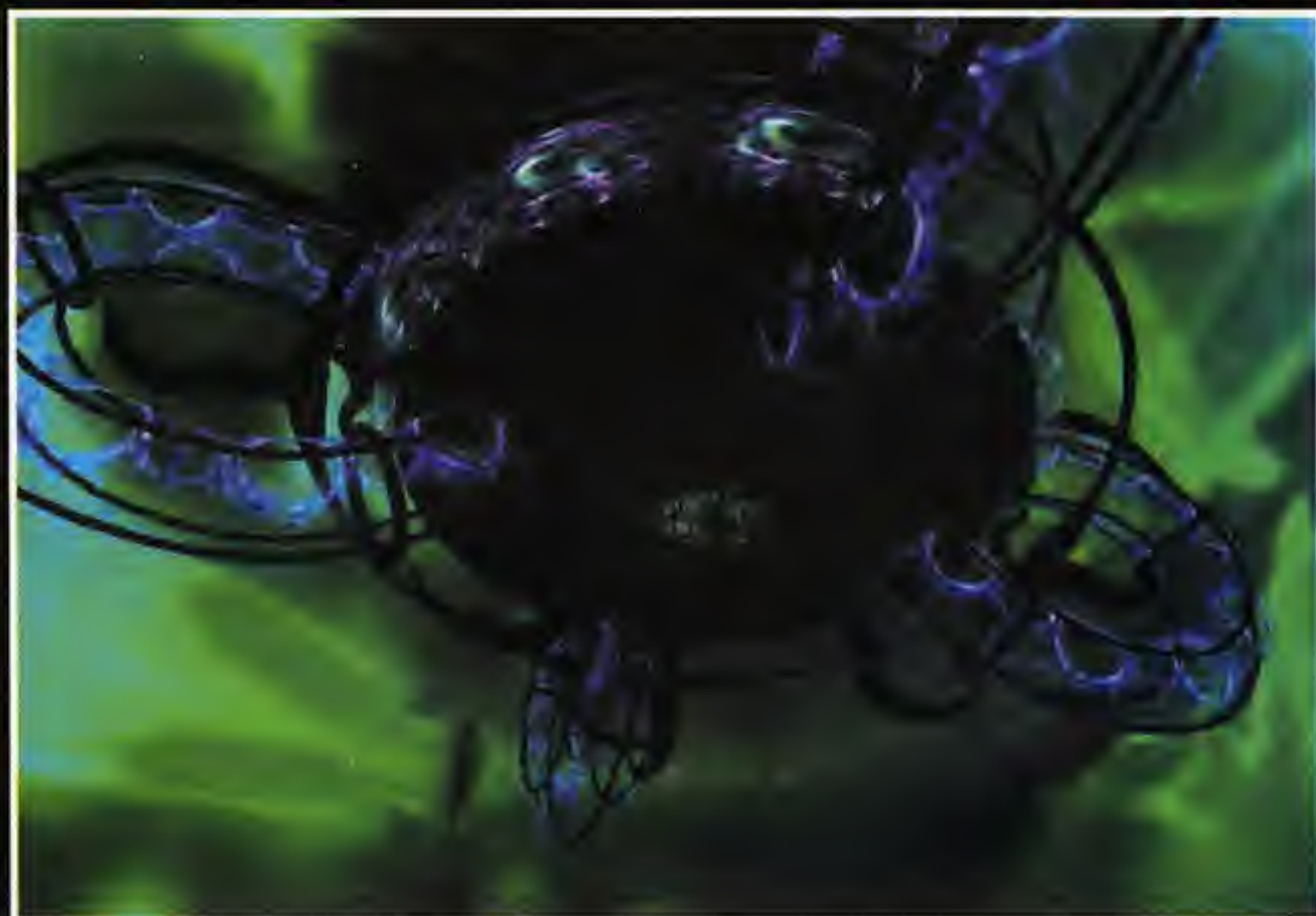
Kurt Hectic este eroul original din MDK. Dintr-o oarecare întâmplare el se afla la bordul navei doctorului Hawkins, Jim Dandy, tocmai când mârșavii extraterestrii, călăreți pe curenți cosmici (Streamriders) s-au decis să invadeze planeta albastră. Și fără voie s-a trezit purtând faimosul costum „Coil Suit” și luptându-se pentru salvarea Terrei. De altfel, nici nu ar fi avut altă alternativă de vreme ce Max de-abia ieșise din producție, iar doctorul Hawkins era alergic la Neopren. Dintre armele lui Kurt cele mai impresionante sunt o mitralieră și un sniper rifle și bineînțeles „ribbon chute”.



Max este un câine robot dotat cu șase picioare, una dintre creațiile cele mai năstrușnice ale doctorului Hawkins. Dorindu-și cu ardoare un sufleteț care să-l alunge singurătatea, doctorului i-a venit ideea să-l producă pe Max. La început, Max era foarte timid și se ocupa doar de lucruri casnice, dar când a văzut sabia lui Damocles (a se citit laserele extraterestrilor) atârând deasupra



Pământului, s-a trezit însuflețit de o nouă personalitate, aceea de salvator al planetei. Cea mai mare calitate a lui Max este posibilitatea de a utiliza patru arme deodată, chiar și dintre cele mai babane și mai grele și să nu uităm de trabucul din colțul gurii. Atunci când trebuie să te cațeri undeva (sau chiar și în alte activități), trebuie să pui arma deoparte pentru a avea mâinile





libere. Max poate să țină în două mâini armele, iar pe celelalte două să le folosească în alte scopuri, ceea ce îl face un adversar redutabil.

Doctorul Fluke Howkins a fost unul dintre cei mai faimoși savanți și inventatori ai epocii atomice. Dar cunoștințele sale nu mai erau necesare odată ce energia atomică a pierdut în fața energiei solare și nu mai este utilizată. Atunci el s-a autoizolat în infinitatea Universului și a jurat să nu se mai întoarcă până când nu va descoperi ceva cu totul fenomenal. Descoperirea

curenților energetici ce traversează spațiul părea să fie biletul de întoarcere spre casă. Numai că exista o mică problemă, acești curenți energetici erau folosiți de o rasă de extraterestrii pentru călătoriile lor intergalactice și culmea, nu sunt una din acele specii pașnice cum vedem în Star Trek. Seamănă mai degrabă cu demnii lor predecesori Alien și Predator (la caracter cel puțin).

Dr. Howkins are abilitatea de a combina diverse obiecte de uz comun și a crea astfel artefacturi

cu puteri senzaționale. Nu este un om de acțiune și nu este nici maestru în infiltrare, dar este un maestru al explozibilului.

Adversarii din *MDK 2* sunt al doilea val de extraterestrii invadatori, primul fiind deja neutralizat de Kurt în *MDK*. Aceștia sunt caracterizați de o diversitate enormă a formelor și dimensiunilor și mai ales printr-o agresiune nemaiîntâlnită față de tot ceea ce mișcă. În *MDK 2* formele, dimensiunile și comportamentul agresorilor vor fi și mai diverse decât în cazul predecesorului său.

MDK 2 va fi un joc de aventură, din care va lipsi cu desăvârșire multiplayer-ul, fiind o experiență single. Grafica în *MDK* era bestială, iar *MDK 2* pare să-și întreacă tăticul și la acest capitol, puținele screenshot-uri care ne-au fost puse la dispoziție argumentând în favoarea celor susținute de subsemnatul. Să vedem cu ce o se ne mai fure ochii și demo-ul pe care BioWare promite să-l lanseze cât de curând. Chiar dacă nu am apucat să joc versiunea anterioară de *MDK*, nu înseamnă că nu pot aprecia munca depusă pentru un astfel de joc. Și chiar dacă nu sunt un fan al genului deja sunt curios să văd dacă se va ridica la înălțimea așteptărilor. Până atunci : „Stay tuned to the highest LEVEL”.

Claude



Technical data

Gen:
Action/Adventure
Producător:
BioWare
Distribuitor:
Interplay



Preview

Pentium X – Cam ce procesor v-ar trebui ca să puteți rula un produs liniștit, fără să vă fie teamă de ceva blocări sau rulări lente.

X Mb RAM – Minimum de memorie necesar pentru a putea rula un joc în condiții bune.

Direct 3D – Ce înseamnă? Jocurile oferă suport Direct3D. Nimic mai simplu!

MMX – E bine să ai un MMX în cadrul unor jocuri. Rulează mai rapid și mai sigur!

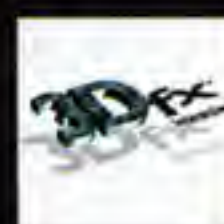
Windows X – Ce poate să însemne altceva decât platforma pe care rulează titlurile prezentate.

Network Play – E clar, nu? E vorba de opțiunea multiplayer!

3Dfx – Suport pentru majoritatea acceleratoarelor grafice.

Joystick – Sunt titluri gen Quake, Israeli Air Force sau Need for Speed III care se pot juca și cu un astfel de accesoriu.

Vedem un demo sau o versiune beta, alfa sau beta to final și dacă există ceva interesant de spus despre vreun joc atunci... facem un articol pe cîste. Aici nu putem face altceva decât să descriem ceea ce vedem. Nu putem să ne aruncăm înainte și să încercăm să criticăm la sânge anumite elemente... ne-ar da firmele cu revista în cap. Aici nu există note ci doar descrieri, păreri și bineînțeles o mulțime de distracție. OK? Let's have some fun!



Man of War II

**Bătălii pe mare, și numai pe mare,
ca în vremurile bune ale piraților.**

Cu siguranță, mulți dintre noi își aduc aminte de vreun film cu pirați, cu corăbii imense, sau despre vreo măreață bătălie din istorie, dată pe mare, și în care erau angajate corăbii ce purtau zeci de tunuri, și care luptau până când o întreagă flotă era scufundată. Și, cu siguranță, mulți dintre noi și-au dorit să asiste la un asemenea eveniment, sau chiar mai mult, să fie implicați în el.

Și cum în mod real acest lucru este aproape imposibil, în vremurile noastre existând doar vreo patru asemenea corăbii, în anumite muzee, dar care nu se mai luptă între ele, cei de la **Strategy First** s-au gândit la o altă modalitate de a ne implica în asemenea războaie navale. Această modalitate constă în realizarea continuării jocului *Man of War*, apărut anul trecut, și care era o combinație de genuri, în care dădeai ordine navelor tale înainte de luptă, după care puteai doar să le urmărești cum se descurcă, fără însă a putea interveni. În noul *Man*

of War II, acest lucru va fi posibil. Nu numai că vei putea urmări, dar vei putea comanda manevrele navelor tale în timpul luptei, într-un 3D real-time.

Ridicați pânzele! Sus ancora!

Jocul depinde în foarte mare măsură de gradul de dificultate. Cel mai ușor grad, cel de căpitan de vas, aduce jocul la nivelul de simulator de navigație. Tot ceea ce vei avea de făcut va fi să te familiarizezi cu ordinele pe care trebuie să le dai echipajului, să selectezi modul de tragere asupra navelor inamice și să evaluezi pagubele, stricăciunile navei tale și numărul răniților. De asemenea, va trebui să răspunzi în fața superiorilor și să execuți ordinele pe care aceștia ți le vor da.

Odată avansat vei ajunge un comandant de divizie. Deja lucrurile se vor complica. Vei avea în subordinea ta mai multe nave. Vei fi responsabil cu modul de așezare al

acestora în formație și în această postură vei primi ordine de la amiral. Dar nu pentru mult timp, deoarece vei putea ajunge chiar tu amiral. Aceasta în cazul în care vei avansa la cel mai înalt nivel de dificultate. În calitate de amiral al flotei, vei fi răspunzător de manevrele întregii flote, te vei ocupa de strategia care va fi abordată în timpul luptei. Dacă nava care poartă steagul, și pe care te afli și tu va fi scufundată, vei observa desfășurarea luptei de la bordul unei bărci cu vâsle, până când unul dintre vase te va primi la bord. Dar acest vas ar fi bine să fie din propria flotă, căci dacă nu...

Cei de la **Strategy First** îți oferă posibilitatea alegerii dintr-un număr de personaje celebre din istorie care s-au ocupat de bătăliile navale. Dar îți poți crea propriul personaj, cu care, dacă ai o carieră strălucitoare, poți sfârși în propriul Trafalgar.

We are under attack!

Man of War II oferă posibilitatea de a alege dintr-un număr de 20 de misiuni inspirate din evenimente reale din istorie. În momentul în care acestea par prea simple, se poate alege dintr-un număr de 6 campanii, de asemenea inspirate din istorie. Dacă și acestea devin ușoare, cei de la **Strategy First** au introdus un editor de misiuni, pentru ca gamerul să-și creeze propriile scenarii, în care să-și pună la grea încercare abilitățile. Toate misiunile și campaniile se desfășoară pe unul dintre cele trei nivele de dificultate.

În toate misiunile vei fi ajutat





de anumite instrumente de bord care au menirea de a ușura pe cât posibil luarea deciziilor. Cu aceste instrumente vei determina direcția în care îți vei deplasa întreaga flotă, distanțele și altele.

Navele care vor apărea în jocul celor de la Strategy First sunt de diverse tipuri și mărimi. Vor mai apărea și ambarcațiuni mai mici, iar pe unele dintre ele vei putea chiar să ajungi, în funcție de desfășurarea acțiunii jocului. Toate aceste ambarcațiuni și nave vor fi foarte bine realizate grafic și extrem de detaliat prezentate.

The end of the battle

Din punct de vedere grafic, jocul este construit pe structura vechiului Man of War. Bineînțeles că au fost făcute destule îmbunătățiri. S-a trecut la o grafică 3D, care oferă gamerilor posibilitatea de a urmări evenimentele de pe puntea navei din orice poziție. Personajul controlat de către gamer se va putea deplasa în orice loc de pe navă, ba mai mult, va putea privi lupta cu ajutorul unei

lunete. Pentru cei cu configurații mai puțin performante există și o vedere 2D asupra bătăliei care constă dintr-o hartă pe care pot fi urmărite mișcările întregii flote. Trecerea de la un mod grafic la celălalt se va putea face fără nici un fel de probleme. Totodată, au fost introduse anumite efecte, cum ar fi fumul tunurilor, unduirile apei, precum și efectele datorate diferitelor perioade ale zilei.

La capitolul sunete prea multe lucruri nu sunt de spus. Sunetele sunt în mare parte inspirate de cele din Man of War, dar bineînțeles că au fost făcute și anumite îmbunătățiri.

Ca orice joc respectabil, și producția celor de la Strategy First este dotată cu suport pentru multiplayer. Și, după spusele producătorilor nu orice fel de multiplayer, ci unul care va face mulți fani în rândul celor pasionați de acest mod de joc. Controlul se va realiza ca și la modul single. Este foarte posibil ca unul dintre jucători să fie amiralul, în timp ce altul poate fi comandant de divizie sau chiar căpitan de vas. Locurile rămase

libere vor fi cu succes ocupate de către AI, care se va descurca destul de bine. Pentru cei cu abilități de comandant va fi o adevărată plăcere să dea ordine propriilor prieteni, care vor fi nevoiți să asculte aceste ordine.

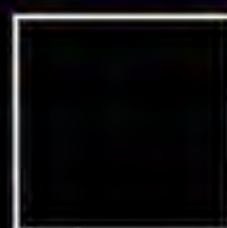
Prin multiplele perspective pe care le oferă, prin diversitatea modurilor de comandă, prin posibilitatea modului de joc cooperativ pe care o oferă, prin grafica destul de bună, *Man of War II* pare că va reuși să capteze atenția unui număr destul de mare de gameri. Să sperăm că în momentul apariției, versiunea finală nu ne va dezamăgi.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Strategy First
Distribuitor:
Virgin Interactive



Sanity

În imensitatea spațiului, viitorul este ceva nedefinit și incert. Totul se poate întâmpla în infinitatea de universuri și dimensiuni.

Am început acest articol parafrazând pe unul dintre cei mai interesați și controversați oameni ai acestui sfârșit de mileniu: Albert Einstein. Mai toate titlurile SF care apar, descriu viitorul lumii într-un stil ciudat și adesea sumbru. De ce n-ar fi viitorul frumos, plin de pace și liniște. Oricum, nici *Sanity* nu face excepție de la regulă, fiind un titlu în care tot felul de mutați cu puteri psionice, fac ravagii pe mult iubita noastră planetă. Poveste? E de câteva rânduri, dar spune totul.

Undeva, în viitor, oamenii evoluează și capătă puteri psionice nebănuite (e ceva cu puterea gândului, cu creierii și alte organe cenușii). Tare, nu? Astfel, diverși mutați, că altfel nu-ș cum să le zic, au capacitatea de a se concentra și de a genera doar cu puterea gândului imense emisii de energie. Numai că, așa cum era și normal, nu toți oamenii își vor folosi aceste capacități pentru a face bine. Astfel, au luat naștere o serie de organizații ce au ca scop urmărirea și eventual killărea băieților cu gânduri negre.

Nu de altceva, dar lumea e extrem de aproape de un colaps! Gamerul va intra sub epiderma unui agent guvernamental pe nume Nathaniel Cain, un pyro-kinetic (mamă-tată!) puternic sau fire-starter, cum mai este el numit, care a fost crescut de mic pentru a servi interesele publice în războiul contra demonilor Psionici.



Let the war begin!

Nu de mult am putut admira pe micile noastre computatoare două dintre cele mai reușite first-person-uri ale acestei perioade: *Blood II* și *Shogo*. Ambele titluri au fost realizate de **Monolith Productions** și foloseau noul engine **LithTech 3D**. Jocurile amintite mai sus sunt extrem de impresionante în ceea ce privește grafica și sunetul. Ambele au fost apreciate pe piața internațională. *Sanity* folosește același engine, fiind însă total diferit implementat. Am putea spune chiar într-o manieră ieșită din comun, transpunând gamerul într-o lume izometrică third-person. Cred că se poate spune fără nici un fel de rețineri că *Sanity* este un hibrid între *Tomb Raider* și *Diablo*. Nu numai că utilizatorul va fi nevoit să exploreze și să caute diverse elemente, însă va avea parte și de lupte sângeroase ce vor fi extrem de asemănătoare

cu cele din *Magic: The Gathering*.

Tot la capitolul grafică se poate spune că aceasta este pur și simplu surprinzătoare. Vederea este panoramică, totul se mișcă și se rotește, astfel încât *Sanity* seamănă vizual cu un RPG izometric sau o strategie real-time. Camera va mări imaginea în momentul în care are loc ceva important, însă, în majoritatea timpului, este poziționată sus pentru a oferi o vedere cât mai amplă asupra terenului de luptă. Oricum, nu vă faceți griji, gamerul are acces nelimitat la opțiunile camerei, putând modifica view-ul ori de câte ori are nevoie. Acoperișurile și alte obstacole vor deveni translucide în momentul în care eroul nostru va trece prin dreptul acestora. Acesta e doar începutul. Până va apărea versiunea finală va trece mult timp și lucrurile se vor mai modifica probabil. Dar ați prins esența! Hî? Oricum, acesta e deocamdată singurul proiect major al celor de la **Monolith**.

Concentrează-te puternic!

Sanity este în așa fel structurat încât pe parcurs ce înaintezi în joc înveți mai multe despre viața lui Cain și respectiv cum să folosești cel mai eficient capacitățile paranormale ale acestuia. În total vor exista peste 25 de nivele, în care eroul nostru va trebui să găsească un aparat revoluționar care a fost conceput pentru a amplifica puterile mutaților. Totul depinde numai de tine! Dacă această mașină va încăpea





pe mâinile răilor, atunci toată omenirea se va duce de răpă. Punctul culminant îl reprezintă înfruntarea cu Abel, care este frate pe jumătate cu Cain. Odată ce acesta va fi învins, eroul nostru va mai trebui să extermină o creatură diabolică venită dintr-o altă dimensiune. Ideile prezente în *Sanity* nu sunt nici ele originale în totalitate. După cum declară producătorii, aceștia s-au inspirat dintr-o serie de filme de la Hollywood. De exemplu, ideea cu puterea minții le-a venit din filmul *Scanners*. Mai târziu, după ce gamerul va înainta bine în joc, vor apărea elemente legate de puterile speciale care-și au originile în pelicula *Re-Animator*. Tot sângele și spectacolul distructiv a fost inspirat din *Hellraiser*, un alt film care a cunoscut un succes însemnat.

Prima misiune a lui Cain va fi aceea de a localiza un mutant misterios, pe nume Golgotham Troy, care a devenit peste noapte conducătorul unuia dintre cele puternice culturi psionice. DNPC (Department of National Psionic Control), agenția pentru care activează Cain, deține informații cum că Golgotham Troy a spălat creierile adeptilor cultului respectiv și le-a împuiat capul cum că el ar fi un profet care slujește o putere benefică, pe nume Eater of Worlds, și că misiunea lui este de a distruge Pământul. Troy este un adversar redutabil, având în plus sprijinul a peste o mie de mutați. Oricum, pe măsură ce Cain va înainta în poveste, acesta va

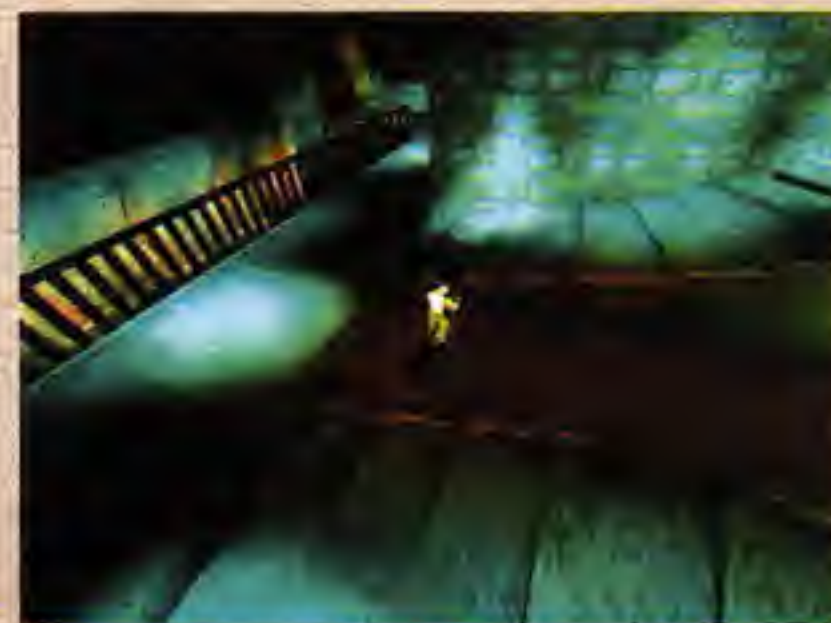
constata că Troy nu este singurul lui dușman, ci încă mulți alții. Astfel, dintr-un început misiunea gamerului va fi extrem de dificilă.

•Versiunea demo și respectic prealpha, au demonstrat că în ceea ce privește grafica 3D, *Sanity* stă extrem de bine surclasând titlurile *Blood II* și *Shogo*. Totul este extrem de detaliat, iar efectele promet să fie inovatoare și de o calitate extrem de bună. Astfel, *Sanity* promite o aventură deosebită, care va „colcăi” de bătălii. Chiar mai mult, fiecare caracter este alcătuit din 200 până la 250 de poligoane. Chiar și privite de aproape, fețele personajelor nu vor fi nicidecum pătrătoase. Animațiile diferitelor personaje promet să fie fluide și naturale. În final, jocul va dispune și de elemente interactive. De exemplu, primul nivel a fost astfel realizat încât gamerul să-și poată testa puterile. Cain va putea să-și bage nasul prin niște birouri și cabinete, va putea citi o serie de cărți, astfel încât gamerul să poată obține toate informațiile de care are nevoie pentru a pleca la răzbel.

Bineînțeles că nu lipsește nici opțiunea multiplayer care va permite gamerilor să-și încerce puterile între ei. Pentru a face lupta în rețea și mai distractivă, vor exista două opțiuni: *Deathmatch* și *Insanity*. Cred că știți cu toții ce este un *Deathmatch*. În modul *Insanity*, gamerul va putea alege unul din 12 personaje pe care mai apoi va avea posibilitatea de a le configura diversele puteri distructive.

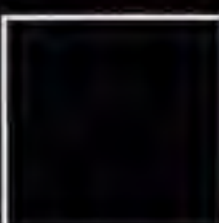
Producătorii sunt aproape siguri că *Sanity* va avea succes, astfel încât și-au făcut deja de pe acum planuri de realizare a unor mission pack-uri. Oricum, din câte am văzut, titlul celor de la Monolith promite extrem de mult și sar să fie chiar un posibil candidat la titlul de produsul anului. Vă dau cuvântul meu de Prez că va fi o bombă!

Mr. President



Technical data

Gen:
Acțiune/Strategie
Producător:
Monolith Production
Distribuitor:
Monolith Production



MECH WARRIOR III



Anul de grație 3058... Liniște desăvârșită. Deodată, zgomote reci de fiare contorsionate. Ce se întâmplă? O cafteală roboțească.

Planeta Tranquil. O navă uriașă de transport apare la orizont. În ea, 4 roboți de luptă, dintre care unul este comandat de către tine. Aceștia vor fi depuși pe sol. Scopul lor: o lovitură rapidă, în care trebuie distrus în totalitate clanul Smoke Jaguar. Dar mecanismul de apărare al planetei, reușește să lovească nava exact în timpul operației de parașutare. Atingi pământul printre rămășițele arzânde ale navei mamă, departe de camarazii tăi. Poziția ta este descoperită de către inamici înainte ca tu să ai timp să te ascunzi. Orele care vor urma vor fi un adevărat iad. Datorită armelor care trag continuu și exploziilor, cerul este luminat ca într-o zi însorită. Bătălia începe. Primul dușman este eliminat. Măinile încep să-ți înghețe pe comenzile de oțel ale robotului tău de 70 de tone. Grav avariat, acesta nu va mai rezista încă unei lovituri. Doar două arme ți-au mai rămas. Temperatura din interiorul cockpit-ului crește alarmant. Dacă senzorii navei tale funcționează corect, o

lovitură precisă în piciorul aparatului inamic îl va scoate pe acesta din joc. Dar există riscul să apară o supraîncălzire a cockpit-ului, care va duce la autodistrugerea robotului tău. Vei trage pentru a câștiga această primă bătălie, în ciuda tuturor riscurilor, sau vei căuta o altă soluție. Este o decizie pe care va trebui să o iei în câteva secunde.

Cam asta te așteaptă în momentul în care vei juca noul *Mech Warrior 3*, al celor de la **Zipper Interactive**, ultimul simulator de roboți din seria *Mech Warrior*. Și probabil și cel mai reușit din această serie de până acum.

Somewhere in the future

Să vedem puțin care este povestea pe baza căreia se construiește acțiunea jocului. Undeva în viitor, într-un univers bântuit de războaie spațiale, o grupare numită Star League Defense Force, care în trecut avea rolul de a menține pacea pe Terra și pe planetele învecinate, și care dispăruse în urma unui război, reappare ca o uniune de clanuri. Noul ei scop, total opus celui vechi, este de a distruge planeta oamenilor și spațiul din jurul acesteia, numit Inner Sphere. Oamenii, grupați în Inner Sphere's Houses, lansează o serie de lovituri împotriva clanului Smoke Jaguar, cea mai radicală dintre grupările inamice. Mijlocul prin care aceste lovituri sunt lansate este reprezentat de niște roboți giganți, numiți Battle Mechs, pilotați de către profesioniști numiți Mech Warriors. Rolul unuia dintre aceștia este luat de către gamer. Acesta va lupta în misiuni care se desfășoară pe 4 planete. Aceste misiuni pot fi misiuni simple, care pot avea loc pe 3 din cele 4 planete, mai există și o campanie lineară, alcătuită din 20 de misiuni, ce au loc pe toate cele 4 planete. Scopurile acestor misiuni

pot fi extrem de variate, astfel că gamerul va avea ocazia chiar să se alieze cu trupe inamice pentru a îndeplini anumite obiective. Și oricum, adevărata frumusețe a jocului celor de la **Zipper Interactive** este reprezentată de posibilitatea de a participa la anumite misiuni alături de un număr de camarazi care vor asculta de ordinele tale, și de un AI foarte mult îmbunătățit, care face mult mai dificil de îndeplinit obiectivele.

Pentru cei care nu sunt obișnuiți cu giganții de oțel de 70 de tone, *Mech Warrior 3* este prevăzut cu misiuni de antrenament care vă vor familiariza cu principalele manevre care trebuie stăpânite pentru a intra în luptă. În momentul în care aceste operațiuni sunt cunoscute, nu ne mai rămâne altceva de făcut decât să intrăm în horă.

Și dacă-i bal, bal să fie

Dacă tot se lasă cu dănțuială, măcar să dansăm ca lumea. Putem alege dintr-un număr de 20 de roboți uriași, cu care, după ce-i vom echipa dintr-un arsenal de peste 30 de arme, vom putea face adevărate



ravagii. Și cum să nu fii mândru, când colosul metalic pe care tu îl manevrezi, rupe tot în calea lui. Trece peste alte vehicule mai mici, lăsând în urma sa doar rămășițele acestora, și chiar distruge clădiri întregi, ca un adevărat buldozer. Dar buldozerul nostru este dotat cu o gamă variată de arme de la rachete la lasere. Și încercând să pară cât mai originali, cei de la **Zipper Interactive** au hotărât să lase în spatele roboților urme, în funcție de suprafața pe care aceștia se deplasează. Urmele picioarelor pe zăpadă, dăre de praf prin deșert, mici valuri în apă. Da, în apă, căci agregatul pe care îl mânuim se poate deplasa și prin apă. Singurul dezavantaj al acestui lucru este faptul că în acest mediu, doar o parte din arme sunt funcționale.

Un alt element cu totul original pe care cei de la **Zipper Interactive** l-au introdus în joc este reprezentat de către Mobile Field Base: un soi de vehicul care se poate deplasa, și care te aprovizionează în timpul misiunilor cu combustibil și muniție, făcându-ți astfel mult mai ușoară viața în iadul care ia naș-



tere odată cu începerea bătăliei.

Grafica jocului este bineînțeles 3D, calitatea este bună, mai ales când se utilizează și o placă 3D. Apar și momente de animație, în momentul în care sunt calculate de către calculatorul din interiorul

cockpit-ului anumite unghiuri sau distanțe. Sunetele nu sunt mai prejos, contribuind la crearea unei atmosfere de luptă.

Mech Warrior 3 este prevăzut și cu suport pentru multiplayer. În cazul în care vă veți plictisi de misiunile pe care jocul le oferă, veți avea ocazia să jucați un death-match cu prietenii, pentru a vă testa măiestria de Mech Warrior, sau veți putea opta pentru modul cooperativ, în care vă veți alia cu prietenii în încercarea de a distruge cât mai mulți inamici. Spiritul de echipă este principala armă ce se va afla în balanță cu modul destul de bun de cooperare dintre inamicii controlați de calculator.

Nu ne rămâne altceva de făcut decât să așteptăm versiunea finală a jocului, să vedem „pe viu” cum cum se comportă giganții metalici. Personal, abia aștept să încerc jocul, care, de ce să nu recunoaștem, pare că va da lovitura în categoria sa.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
Combat Simulator
Producător:
Zipper Interactive
Distribuitor:
MicroProse



GIANTS

Iată un joc de acțiune și aventură care cu siguranță vă va zgudui hard-urile!!!



Închideți ochii pentru o clipă și încercați să vă imaginați că sunteți pe o insulă îndepărtată, mai precis pe un munte, de unde admirați un peisaj liniștit, dar care vă face să vă întrebați: „Hey, what's wrong with this picture?” În fața ta se întinde departe către orizont marea ale cărei valuri se sparg zgomotos la mal străpungând liniștea care s-a așternut peste insulă în timp ce peștii înoată zglobii prin apă ieșind din când în când la suprafață în salturi spectaculoase. Norii trec pe deasupra capului tău cu o viteză amețitoare, iar tu de acolo de sus ai impresia că îi poți atinge. Deodată totul încremenește pentru câteva secunde: valurile dispar, vântul nu mai adie, iar norii se împrăstie ca prin minune. Din nou îți vine în minte întrebarea: Hey, what's wro... Cuvintele îți îngheață pe buze căci în fața ta apare o namilă de 30 de metri care s-a ridicat precum Poseidon din mare și care vine cu pași mărunți (aproximativ 60km/h) spre tine. Nu știi ce să faci sau

mai bine spus nu știi încotro să fugi. Există și posibilitatea să încerci să te lupți cu el. Cine știe, poate ai noroc cum a avut și David în lupta sa împotriva lui Goliat. Acum puteți deschide ochii. Oops!!! Ați avut ochii deschiși tot timpul, astfel nu ați fi putut citi ce aberam eu mai sus! But enough! Să ne întoarcem la oile noastre!

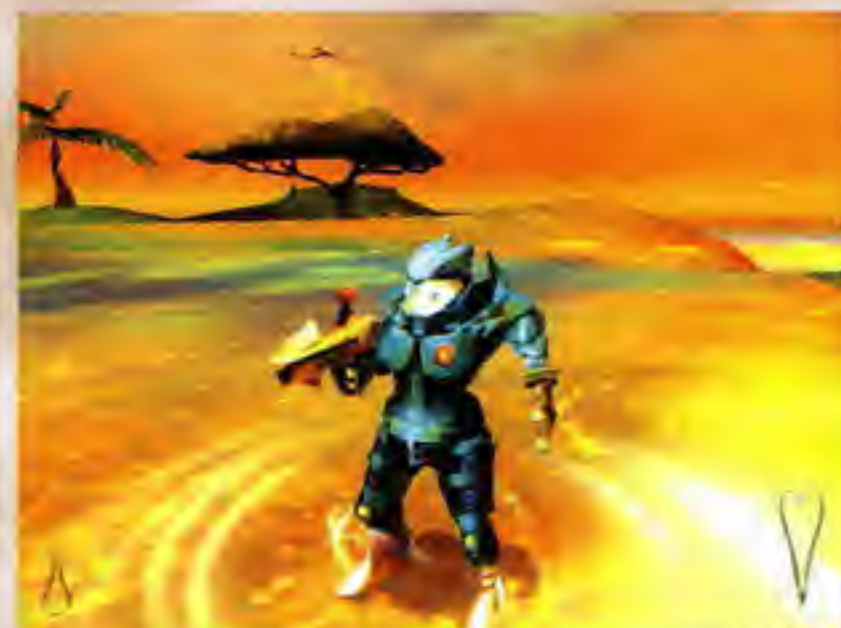
Giants este un joc de aventură realizat de către cei de la Planet Moon, joc care își va face apariția pe piață în această vară. Ideea acestora este destul de îndrăzneată și este bazată în special pe imaginația celor care au realizat jocul. Scena pe care v-am evocat-o mai sus nu este un produs al imaginației mele despre care, fără să mă laud, pot spune că este destul de bogată. Este vorba despre o scenă din jocul celor de la Planet Moon. Locul în care se petrece acțiunea din *Giants* este de fapt o planetă îndepărtată pe care locuiesc niște extraterestrii numiți Meccaryns, care posedă o tehnologie destul de avansată. Marea de care vă vorbeam poartă numele de Sea Reaper și este locul de unde răsare animăluțul acela de 30 de metri.



Odată intrați în joc veți face cunoștință cu o lume bizară, total diferită de ceea ce ați mai văzut în alte titluri de aventură. Este o lume deosebit de bine realizată într-o grafică 3D impecabilă. Calitatea graficii te face să ai impresia că urmărești un film de desene animate cu monștrii care mai de care mai urâți.

Ugly monsters...

Gamerii vor intra în pielea unor creaturi care locuiesc pe această insulă. Una dintre aceste creaturi poartă numele de Kabuto. El (!) are un caracter deosebit de violent din cauza faptului că a văzut multe



atrocități la viața lui. Este o bestie nemiloasă care nu are încredere decât în el, mai precis în cei peste 30 de metrișori pe care îi are. În apele mării mai trăiesc și creaturi femele care cu mult timp în urmă l-au conceput pe Kabuto pentru a le proteja de ceilalți extraterestrii. Pe vremuri aceștia erau o rasă deosebit de liniștită însă se pare că vremurile dure și-au pus amprenta asupra comportamentului acestora. În afară de aceștia mai există rasa Meccaryns. Este vorba de fapt de cinci extraterestrii care au aterizat pe această planetă pentru a își repara nava.

Fiecare dintre rasele existente în *Giants* are propriile defecte și calități. Unele creaturi, cum v-am mai spus, sunt uriașe și sunt capabile să dărâme clădiri cu ușurință. Acestea sunt de zece ori mai înalte decât celelalte personaje din joc. The Sea Reapers reprezintă o rasă cu niște calități mai speciale, de fapt abilități magice cum ar fi controlul asupra vântului sau deplasarea cu viteze foarte mari. Aceștia au o putere de distrugere foarte mare. Gamerii vor putea controla câte un personaj pe rând cu care vor trebui





să rezolve niște misiuni.

Giants este structurat pe 30 de nivele. La început veți porni cu o rasă numită Smarties. Aceștia sunt niște creaturi liniștite, meseriași care îți pot construi arme și alte obiecte necesare rezolvării misiunii. Pentru a le câștiga încrederea va trebui să îi hrănești și să le asiguri protecția. Smarties sunt deosebit de creativi. Astfel că aceștia vor rea-



liza mijloace de transport cum ar fi un fel de elefant de peste 30 de metri care are montat pe el turnulețe de pază. *Giants* poate fi jucat atât din perspectivă first-person cât și din perspectivă third-person.

Uriașul meu...

În ceea ce privește grafica, se poate spune că cei de la *Planet Moon* au lucrat mult pentru a o perfecționa. Din screenshot-urile pe care le-am văzut, designul pare destul de reușit. Producătorii au creat insula pe care se petrece acțiunea folosind peste 30.000 de poligoane și au populat-o cu creaturi realizate din aproximativ 2.000 de poligoane fiecare. Realizatorii au creat niște efecte de umbră și lumină care, combinate cu peisajul exotic al insulei, fac din *Giants* un produs original.



Deocamdată titlul de față este astfel realizat încât nu poate fi rulat decât în modalitate single-player. Cei de la *Planet Moon* promit că va fi o adevărată experiență. Însă jocul nu este realizat decât în proporție de 70% și până la apariția acestuia este posibil să apară foarte multe modificări.

Cred că dacă *Giants* va avea succes după ce va fi lansat pe piață, va fi numai datorită faptului că va aduce ceva cu totul nou. Sunt convins că realizatorii de la *Planet Moon* nu ne-au spus tot ce era de spus despre acest produs pentru a ne pregăti câteva surprize la lansare.

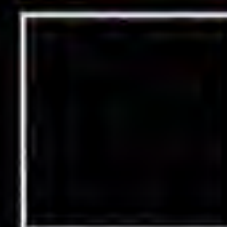
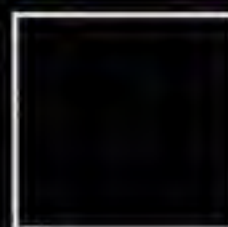
Oricum, eu cred că *Giants* va fi unul dintre cele mai reușite titluri de acest gen ale anului 1999 și tocmai de aceea mai cred că gamerii trebuie să pună mâna pe el, să îl vadă și abia după aceea să își formeze o părere despre el. Așa că... wait, play and then we will talk about it!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
3D Action-Adventure
Producător:
Planet Moon
Distribuitor:
Interplay



VAMPIRE

THE MASQUERADE

Let's talk about... nu, nu vă gândiți la prostii, ci la vampiri, că doar tot suntem noi românii ăștia de-ai lui Dracula.

Pentru toți iubitorii de RPG-uri de cea mai bună calitate, pentru toți cei care de-a lungul anilor au fost fascinați de mitul vampirilor, și nu în ultimul rând pentru cei care preferă un păhărel de sânge rece cu gheață în locul unei beri sau al unei băuturi răcoritoare, am o vorbă să vă spun: cei de la **Nihilistic Software** pregătesc un nou titlu ce are în centru figura unei astfel de creaturi. Conform unei vechi cronici a vampirilor, Cain a fost primul reprezentant al acestei specii. Pentru a nu face nici un fel de rău, el a fost izolat de restul oamenilor. Drept răzbunare, el a vrut să mai creeze încă 3 ființe de aceeași natură cu el. În loc de 3, el a creat 13, care la rândul lor au perpetuat specia. Astfel, acești îngeri ai morții au început să se grupeze câte 13, fiecare dintre aceste grupări (numite și clanuri), având puteri și abilități specifice. Încet, încet, au început să apară neînțelegeri între aceste clanuri și conflictul nu mai putea

fi împiedicat. Aceasta este pe larg povestea care stă la baza scenariului din *Vampire*, poveste care a fost creată de către cei de la **White-Wolf**. Eroul principal se numește Cristoph Romulad și oricât de ciudat vi s-ar părea, acesta nu este un reprezentant al celor răi, ci este un apărător al binelui.

**Hello Cristoph!
Nice to meet you!**

Haideti să facem cunoștință cu personajul principal din *Vampire: the Masquerade*. Acesta a fost de fapt un cavaler din secolul al XII-lea care apăra onoarea și reprezenta întotdeauna binele. Printr-o întâmplare, el întâlnește un vampir și primește din partea acestuia „îmbrățișarea”. Astfel, devine la rândul lui un vampir, însă unul care luptă împotriva poftelor sale demonice și încearcă să redevină uman. Și cum vampirii trăiesc pe vecie, acțiunea jocului se va întinde din secolul al XII-lea până în zilele noastre, deci pe o perioadă de peste 800 de ani.



Vom putea colinda deci de la castele medievale și cetăți, până la orașele moderne de astăzi.

Și în tot acest timp, personajul nostru va trebui să-și ascundă adevărata identitate pentru a nu deveni o pradă pentru oameni. Timp de 800 de ani, Cristoph va avea de îndeplinit diferite misiuni ale căror obiective vor varia. Oricum, pe lângă scopurile principale vor exista și anumite obiective secundare pe care eroul celor de la **Nihilistic Software** va trebui să le ducă la bun sfârșit.

Legătura dintre nivele se va realiza prin sistemul load-as-you play pe care îl cunoaștem din *Half-Life*. Datorită faptului că în *Vampire: the Masquerade* nivelele sunt mult mai lungi, și pauzele dintre acestea vor fi de asemenea mai lungi. Va fi nevoie deci de puțină răbdare, dar ceea ce veți vedea va merita pe deplin așteptarea. Cel puțin așa ne asigură creatorii jocului, care ne mai promit că la momentul apariției, *Vampire: the Masquerade* va fi unul dintre RPG-urile din



vârful piramidei. Și dacă aruncăm o privire în urmă, spre alte titluri care au plecat de la **Nihilistic Software** sau din mâinile celor care lucrează acum acolo, și care au fondat această firmă, vom vedea titluri ca Jedi Knight, Dark Forces, Requiem sau Descent. Impresionant, nu-i așa?

Vampire party? Is Buffy invited?

De-a lungul aventurilor sale, eroul va interacționa cu alți semeni de-ai săi: Serena, un fel de vrăjitoare a vampirilor de pretutindeni, Wilhelm Streicher și Erik McDonough, o combinație ciudată de vampir cu lycanthropes, un fel de vârcolac, o creatură sensibilă la lumina lunii. Cu cât acțiunea va înainta, cu atât mai puternică va fi interacțiunea dintre personaje. Fiecare dintre companionii lui Cristoph au puteri și caracteristici proprii, ceea ce face ca folosirea abilităților tuturor personajelor pentru a realiza obiectivele propuse să fie unul dintre punctele de atracție.

La capitolul grafică *Vampire* stă minunat. Vom avea de-a face cu o grafică 3D de calitate, care va oferi suport pentru Glide și Direct3D. Jocul va rula fără probleme pe un Pentium 200, cu un accelerator grafic 3D. Sunetele vor fi și ele pe măsură, *Vampire: the Masquerade* având suport pentru majoritatea plăcilor de sunet 3D.

Cât despre multiplayer, nu numai că nu lipsește, dar cei de la **Nihilistic Software** intenționează să doteze jocul și cu un editor de nivele și scenarii, în genul celui din Quake, ceea ce va face ca plictiseala să apară destul de greu.

Nu mai rămâne de spus decât că, din colaborarea dintre cei de la **White-Wolf** și cei de la **Nihilistic Software** se pare că va apărea pe piața RPG-urilor unul dintre cele mai reușite titluri de până acum. Cu o poveste ce pare desprinsă dintr-un film de groază, care te face să-ți simți inima



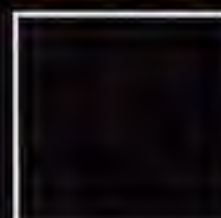
bătând mai puternic, cu personaje demne de o asemenea poveste și realizate grafic extrem de detaliat, chiar și mimica feței fiind expresivă, nu cred că *Vampire: the Masquerade* va înșela așteptările fanilor. Oricum, titlul se vrea un adevărat RPG,

nu ceea ce am văzut până acum în această categorie. Așa au spus producătorii și noi nu avem altceva de făcut decât să așteptăm să vedem dacă se vor ține de promisiune și vor aduce îmbunătățiri acestui gen de jocuri.

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Nihilistic Software
Distribuitor:
Activision



Clans

Cavaleri în armură lucitoare, care apără dreptatea și onoarea, monștrii răi ce trebuie răpuși... O poveste de toată frumusețea!

Clasica confruntare dintre bine și rău, în care binele sau reprezentanții binelui nu au altă soluție decât să iasă învingători. Cam asta vă așteaptă dacă veți juca *Clans*, un nou joc de aventuri în stilul celebrului *Diablo*, cu care cei de la **Computer House AB** speră să câștige o grămadă mare de fani. Din ceea ce au dezvăluit presei până acum se pare că vor reuși. Cel puțin povestea care stă la baza jocului este una extrem de captivantă, așa că hai să vedem puțin despre ce este vorba.

A long time ago...

Undeva în vremurile îndepărtate, într-o lume ireală, existau și trăiau fericite 4 clanuri. În lumea aceea pașnică, însoțită și fericită, era cu neputință să nu se întâmple și ceva rău. Ceva ce avea să aducă întunericul pe cerul acestor ținuturi de vis, războiul între clanurile care până atunci viețuiseră în pace, și

sărăcia în locul bunăstării de altădată. Un nor magic (numit norul morții) a apărut deasupra ținuturilor în care locuiau aceste clanuri, înlocuind prosperitatea de până atunci cu foametea, bolile și sărăcia. Pentru a alunga acel nor sunt necesare anumite obiecte magice care se găsesc într-un castel din Misty Mountains. Însă nu este atât de ușor pe cât pare. Pentru a ajunge la acel castel trebuie înfruntat un monstru care locuiește prin împrejurimile castelului și care are rolul de gardian al acelor obiecte.

Din cauza acestor vremuri grele, între cele 4 clanuri, care locuiau aceste ținuturi, vor izbucni o serie de conflicte pentru supraviețuire, care vor înrăutăți și mai tare lucrurile. Într-un moment de luciditate, mai marii acestor clanuri, văzând că lupta dintre cele 4 nații duce la foamete și sărăcie, se hotărăsc să înceteze luptele și să ucidă demonul. Fiecare dintre aceste clanuri, Barbarians, Warriors, Elves



și Dwarves își trimit marii războinici pentru a înfrânge demonul. Dar nimeni nu a mai auzit nimic despre aceștia. Într-o ultimă încercare, fiecare clan alege pe cel mai puternic dintre soldații săi pentru a porni alături de reprezentanții celorlalte civilizații într-o misiune ce are un singur scop: uciderea monstrului și aducerea obiectelor magice care vor readuce pacea pe pământ.

A bunch of good guys vs. a beast

Fiecare dintre cele 4 clanuri are calitățile și slăbiciunile sale. Acestea se răsfărăng și asupra celor 4 războinici. Astfel, reprezentantul clanului Barbarians, Stoneskin, este foarte puternic, luptă bine și cu sabia și cu securea, dar nu are abilități magice. Cel ales de Warriors este Alaric. Provenind dintr-o familie nobilă, acesta a fost ales pentru a înfrunta demonul, în urma unui concurs pe viață și pe moarte. El este priceput la lupta cu sabia și are și abilități magice. Elves l-au ales ca reprezentant pe Leayandor, care deține puteri magice, dar stăpânește și artele marțiale. Thorfin, reprezentantul Dwarves-ilor, este un foarte bun luptător cu securea, dar mai slab la capitolul magie.

Gamerul va putea alege oricare dintre aceste personaje, și datorită diferențelor dintre clanuri, odată terminat jocul se poate începe din nou, cu alt personaj, neexistând pericolul plictiselii.





După cum s-a văzut, unele personaje au posibilitatea de a folosi magia, în timp ce altele nu. Deși unii se pot speria, folosirea magiei nu este grea de loc. Singurul lucru care trebuie făcut în plus, este să aduni pe parcursul jocului anumite obiecte pe care apoi le vei activa cu un anumit buton. Fiecare dintre vrăji are 5 nivele de intensitate. Aceste vrăji pot varia de la mingi de foc, explozii, la ploii de meteoriți, cu care vei face adevărate stricăciuni. Pe lângă aceste obiecte care sunt folosite pentru vrăji, mai pot fi găsite și anumite băuturi. Acestea pot fi folosite pentru sănătate sau pot fi otrăvitoare, conducând la scăderea sănătății sau chiar la pierderea vieții. Totodată pot fi găsite și niște inele care vor duce la sporirea abilităților de luptător ale personajului. Vei găsi chiar și bani în diferite locuri, cu care vei putea cumpăra arme.

Despre grafică nu sunt prea multe de spus. Obiectele și personajele sunt bine realizate, dar parcă prea mici. Jocul nu oferă suport pentru plăci grafice 3D, dar cu toate acestea ru-

lează destul de bine pe plăci obișnuite.

Sunetele și muzica de fundal au menirea de a te introduce în atmosfera acelei lumi fantastice, fiind foarte bine concepute, iar dialogurile dintre personajul tău și alte personaje reprezintă pete de culoare pe fundalul muzical (care uneori poate deveni plictisitor).

Pentru cei dornici să împărtășească prietenilor experiențele prin care vor trece personajele din *Clans*, jocul este dotat cu suport multiplayer. Până la 3 jucători vor putea încerca să îndeplinească cerințele jocului, prin modul cooperativ pe care multiplayer-ul îl oferă. Se va putea juca și competitiv, într-o întrecere numită Gold Rush, care are ca scop adunarea unui număr cât mai mare de bani și omorârea unui număr cât mai mare de monștri.

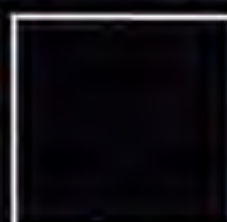
Prin *Clans*, cei de la Computer House AB intenționează să urce în topul RPG-urilor. Dacă vor reuși sau nu, acest lucru rămâne să spuneti voi în momentul în care jocul va apărea și pe la noi. Până atunci, aveți puținică răbdare.

Dr. Pepper



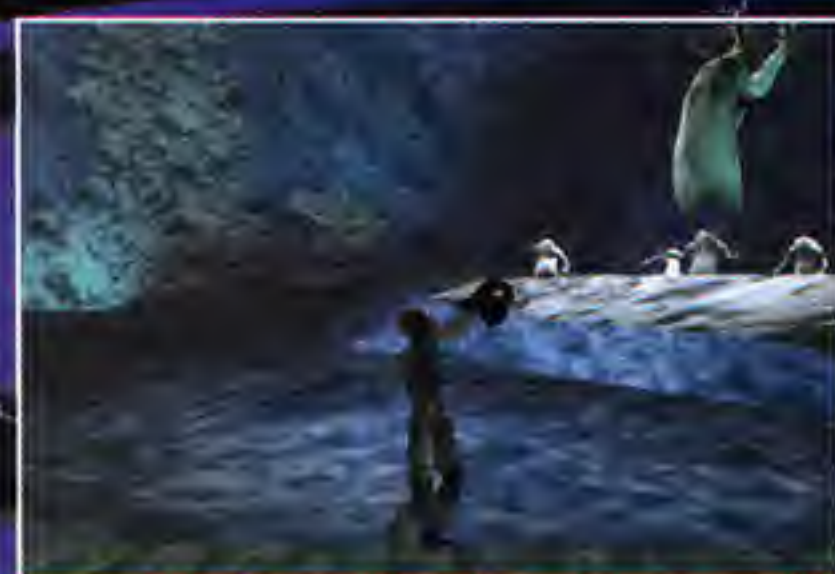
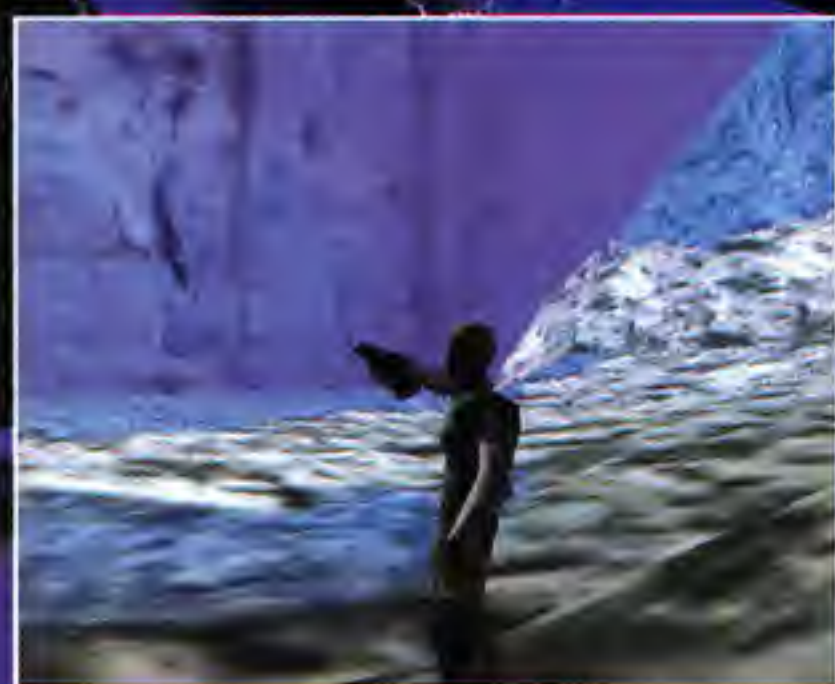
Technical data

Gen:
Fantasy adventure & RPG
Producător:
Computer House AB
Distribuitor:
Strategy First





Timpul trece, vremurile se schimbă... și producătorii de jocuri ne bombardează cu tone de biți... Și la un moment dat ajungi în fața unui labirint din care nu mai ști să ieși – ești zăpăcit de atâtea jocuri.



Mă gândeam acum vreo câteva zile (chestie tare, nu?) ce-ar mai putea domnule să scoată producătorii? Că prin fața ochilor mi-au trecut sute de titluri de toate felurile și genurile și sincer să fiu, m-a eam apucat plictiseala. Oare au atins producătorii vârful? Oare n-o să mai avem de-a face cu nici o revoluție în domeniul joacelor? Răspunsul nu s-a lăsat prea mult așteptat pentru că la orizont se întrevede o lumină: *Hab-12*. Acum ceva timp, prin 1997, apărea *Malice* - cel mai tare add-on de *Quake* din acel an. O adevărată capodoperă a celor de la **Team Epochalypse**, care ulterior și-au schimbat numele în **Ratloop**. Și astfel, cu trâmbițe și urlete, producătorii s-au apucat să lucreze la acest nou titlu, care, la prima vedere, este extrem de impresionant. Ar trebui să vă spun că numai povestea se întinde pe aproximativ 10 pagini și este deosebit de fascinantă. Vă recomand cu căldură, dacă aveți acces Internet, să vizitați site-ul **Ratloop** și să citiți această „mică” poveste care va fi însă dezvoltată în continuare (www.ratloop.com).

Cool stuff!

Ar trebui poate să spun că ambițiile celor de la **Ratloop** sunt foarte mari. Nu numai că vor

realiza un titlu care va sta foarte bine în ceea ce privește grafica și sunetul, însă *Hab-12* va fi și un titlu cu extrem de multe elemente inovatoare. Astfel, undeva în viitor, ar trebui să ne așteptăm la un action/adventure 3D, 3rd person, în care forța, armele și violența vor juca un rol secundar.

Ratloop vrea să scoată în evidență mai ales enigmele care necesită efort intelectual, exploarațiile imenselor locații futuristice și mai ales mediile de viață extraterestre cu toate creaturile pe care un om și le poate imagina. Sigur, am putea spune că până în acest punct, *Hab-12* nu excellează în nici un fel. Și probabil că am devenit un pic sceptic în ceea ce privește reclama pe care o fac firmele diverselor produse. Au fost cazuri în care dezamăgirea a fost extrem de mare. Totuși, Lucas Pope, conducătorul proiectului, a insistat asupra faptului că *Hab-12* va fi o „bestie” în comparație cu titlurile care vor apărea sau care au apărut deja. Timpul ne va da răspunsul!

Vă spuneam mai sus că povestea acestui titlu este destul de întinsă și în același timp fascinantă. Nu mă pot abține să nu vă spun în câteva vorbe despre ce este vorba în *Hab-12*! Păr se zice că a fost odată ca niciodată în imensitatea spațiului o navă cosmică, pe nume *Sentient*, care avea sarcina de a căuta viața extraterestră și de a colecta diverse specii în scopul de a fi studiate ulterior. Totuși, la un moment dat, se întâmplă un dezastru și speciile aliene scapă de sub control și încep să bântuie prin imensa navă. În urma acestui accident, majoritatea membrilor echipajului mor, în afară de un laboratorist. Singură șansă ca acest om să scape cu viață este de a-și croi



drum prin imensitatea diverselor habitate bântuite de alieni.

Probabil v-ați închipuit că este vorba despre o navă cu dimensiuni oarecare în care speciile sunt ținute captive într-un soi de cuve pline cu formol sau cuști. Ei bine, nu este așa! Imaginați-vă un fel de București care plutește în spațiu, împărțit pe mai multe nivele, în care trăiesc fericite și libere (mă rog, cât pot fi ele de libere) diverse specii de animale și ființe inteligente extraterestre. Și pentru ca aceste creaturi să se simtă ca la ele acasă, au fost realizate ecosisteme imense care să reproducă mediul din care provin acestea.

Astfel, Miray, căci așa îl cheamă pe eroul nostru, va trebui să-și facă drum prin jungla de alieni și să ajungă la nivelul 12 al navei (!) unde va avea de distrus o creatură cu forțe nebănuite. De abia după aceea drumul spre libertate va fi liber și omul nostru fericit.

Big question!

Da, povestea este extrem de frumoasă și trebuie să spun că ar merita scrisă o carte pe această temă. Detaliile sunt extrem de convingătoare și de bine descrise. Și se pare că la fel va fi și jocul. Conform celor spuse de Pope, cele mai importante aspecte vor fi „experiențele”. Și nu face referire la modul de dezvoltare al unui caracter din cadrul unui RPG, ci mai ales la trăirile memorabile pe care le va avea gamerul. Pentru a face o atmosferă cât mai senzațională, producătorii vor insera o

multime de episoade cinematice, întâlniri cu creaturi ciudate etc. Săriturile și împușcăturile nu vor fi altceva decât o parte a ecuației. Că tot veni vorba de împușcături, Miray va avea în dotare tot felul de pușcoace și pistoale și grenade și... MAMĂĂĂ!!! Scuzați scăparea!

La ora actuală **Ratloop** a cumpărat licența de folosire a engine-ului 3DGE de la Twilight3D și rezultatele inițiale arată destul de bine. Astfel, nu vor lipsi elemente grafice ca ceață, lumini colorate, focuri, reflecții, particule, articole, apă transparentă și imense regiuni indoor și outdoor. Cu toate că engine-ul promite extrem de mult și poate lucra bine cu diverse efecte și permite realizarea unui sunet pe măsură, implementarea acestuia va duce la succesul sau insuccesul acestui titlu. Producătorii ne asigură însă că mediile vor total diferite de la un ecosistem la altul și astfel *Hab-12* promite să fie dinamic și deloc plictisitor.

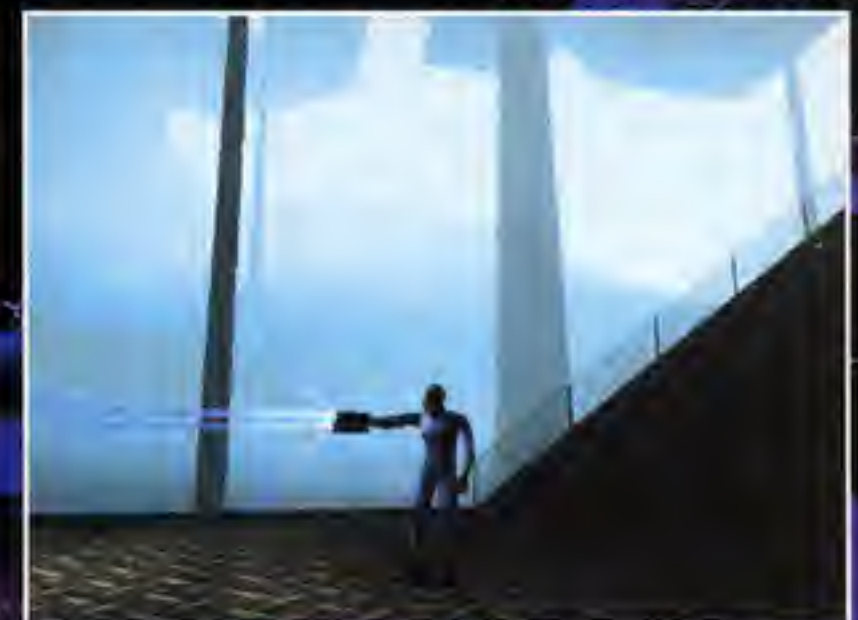
La ora actuală compania este singură, dând o formă viziunii lor fără a avea în spate vreun distribuitor. În această ordine de idei, titlul de față este un adevărat risc. Luând în considerare istoria jocurilor, am constatat că nu întotdeauna ambiția și talentul asigură succesul unui produs. În principiu, distribuitorii caută pachete simple de manevrat care să poată fi ușor folosite într-o campanie publicitară. Este foarte simplu să te uiți pe Internet și să vezi cum peste tot sunt împinse în față cuvinte ca: cel mai bun 3D shooter al tuturor



timpurilor, grafică excepțională, etc.

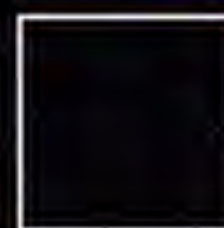
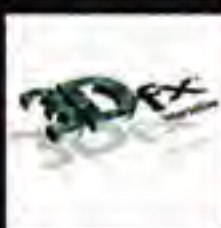
Producătorii sunt însă optimiști și consideră că produsul lor va fi extrem de reușit și probabil că va aduce un nou curent în domeniul jocurilor. După câte am citit și am văzut, sper sincer că **Ratloop** va reuși să răzbească prin junglă. Carmaggeddon a reușit! Acesta a fost un titlu realizat de o firmă puțin cunoscută dar care a fost vândut în mai mult de un milion de exemplare în toată lumea. Și așa cum a apărut mitul Quake, a apărut mitul Carmaggeddon și să sperăm că va apărea și mitul *Hab-12*.

Mr. President



Technical data

Gen:
3D Action/Adventure
Producător:
Ratloop
Distribuitor:
Ratloop



Mortyr

Cine a îndrăgit Wolfenstein o să adore acest joc. Tot cu germani, tot first person însă cu o grafică deosebită.

Wolfenstein a fost un joc grozav care pentru vremea lui arăta foarte bine, iar grafica și AI-ul au fost destul de reușite. Dar iată că cei de la **Mirage Media** s-au gândit că acest gen de joc în care kilărești naziști prin anii '40 ar avea mare priză la public, și așa ne-am trezit că va apărea pe piață **Mortyr**, un Wolfenstein îmbrăcat în ultima tehnologie a jocurilor pe calculator. Fiind un joc modern, nu poate avea aceeași structură ca și Wolfenstein. Producătorii s-au gândit însă să complice puțin acțiunea jocului. Astfel, tu ești Sebastian, fiul unui general german în anul 2093.

Evenimentele au decurs cam așa: cel de-al doilea război mondial a fost câștigat de germani, care se pare că le-au tras o mamă de bătaie englezilor și americanilor și au pus stăpânire pe guvernele și economia din întreaga lume. Partea rea nu se termină aici. Pe lângă aceste probleme mai apar și dezastrele naturale: peste tot, orașele erau lovite de uragane, cutremure puternice și tot felul de alte calamități.

Tatăl tău, generalul Jürgen Mortyr, își dă seama că totul se năruie și încercând să găsească o soluție, descoperă o mașină a timpului: Quantum Fold Device. Aceasta se



pare că a fost folosită de naziști pentru a schimba istoria în favoarea lor. Atunci, singura soluție ar fi ca cineva să se întoarcă înapoi în timp și să facă niscă schimbări în timpul celui de-al doilea război mondial.

Veți călători înapoi în timp dar din cauza unei erori de calcul veți fi teleportați în afara taberei naziste și nu în laboratorul în care s-a construit aparatul, așa că va trebui să vă faceți loc printre gărzile care păzesc tabăra și să ajungeți în laborator pentru a schimba istoria.

Grafică? OK!

Nu trebuie nu știu ce mediu complicat și futuristic pentru a realiza un shooter bun. **Mortyr** va avea mare succes datorită mediilor simple și comune, scăldate într-o grafică 3D bună. Vom avea momente în care peisajele ne vor acapara și uitând de joc vom sta și vom admira împrejurimile.

Anumite locuri și medii se aseamănă incredibil de mult cu realitatea. Acest sentiment îl veți simți chiar de la început când veți avea în față castelul în care trebuie să vă îndepliniți misiunea. Deosebit de bine realizată mi s-a părut capela castelului în care totul are o aură mistică, iar geamurile pictate în culori vii și podelele care strălucesc te fac să te simți cu adevărat într-un mediu sfânt.

În cele 20 de nivele în single-player vom trece prin diferite medii care mai de care mai variate și bine puse la punct, ne vom plimba prin stații de tren, prin tot felul de buncăre, prin catedrale, cimitire și fabrici de armament. Mediul este interactiv: pe zăpadă lași urme, iar



gloanțele fac ravagii. Unul din aspectele pe care s-a pus accent a fost AI-ul personajelor negative.

S-a încercat și evitarea aglomerației ecranului cu personaje care ar putea duce la o scădere a vitezei cadrelor, astfel că inamicii sunt mai puțini, dar destul de deștepți și bine pregătiți. Se va ține cont de locul în care îi rănești și astfel s-ar putea ca ei să nu moară și să încerce să cheme întăriri (dacă mai mișcă, serviți-i cu câteva gloanțe în plus).

Gărzile patrulează, iar unele sunt însoțite și de câini care te pot mirosi și încep să latre înainte de a te apropia de ei. Dacă ați jucat sau v-ați aruncat puțin ochii pe Thief: The Dark Project ați observat nepăsarea gărzilor, plictiseala de care dădeau dovadă. Tot cam așa sunt și gărzile de aici: se plimbă plictisite pe culoarele castelului, vorbesc unul cu altul, se opresc și fumează o țigară, așa ca să mai treacă timpul, și intră în alertă în momentul în care simt că este un intrus în perimetrul lor.

Auf Wiedersehen!

Legat de multiplayer, pot să vă spun că este bine pus la punct și acoperă o gamă variată de gusturi. Vor fi binecunoscutele deathmatch-uri și capture the flag, dar vor fi și două moduri noi de luptă în rețea: fie faceți două echipe și vă radeți unul pe celălalt de pe hartă sau îndepliniți diferite obiective pe care le stabiliți la început, fie luptați împreună împotriva calculatorului.

Ny6

Technical data

Gen:
1 st person, shoot'em up
Producător:
Mirage Media
Distribuitor:
Interactive Magic



SISTEMUL DE NOTARE

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.

Noi cei de la LEVEL ne mândrim cu faptul că spunem exact ceea ce gândim. Redactorii noștri sunt cei mai talentați și mai experimentați în acest domeniu. Suntem foarte atenți cu alegerile pe care le facem, iar dacă un joc nu merită cumpărat, noi vă vom spune și de ce. Dar nu vrem să ne oprim aici! Vrem să știm care este părerea voastră despre jocurile care apar, motiv pentru care avem rubrica Chat Room și secțiunea de TOP TEN.

Review

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.



Recoil

Ce ziceți de un joc gen Extreme Assault în care veți avea parte de provocări dintre cele mai incitante?

Era o liniște apăsătoare. Puteam să aud și cea mai slabă adiere a vântului care îmi gădila plăcut fața și umerii clădiți în focul luptelor. Deodată o lumină puternică m-a pălit în față. Cu un gest reflex am dus mâna stângă la ochi în timp ce mâna dreaptă căuta în disperare mânerul de la trapa tancului. Cineva din spatele acelei lumini încerca să îmi facă gaură de cercei în ureche cu o rază laser și ceva rachete sol-sol. Cu o ultimă efortare am reușit să îmi trag capul înăuntrul tancului. În timp ce efectueam această operațiune am reușit să îmi zdrelesc degetul mic de la mâna stângă pe care aveam și ghiulul primit cadou de la președintele Stone. Trag vârtos din țigara care fumega în colțul gurii, încercând să uit de durerea care mă apăsa, după care încep să activez procedura de luptă. Trebuia să le dau o lecție celor care avuseseră tupeul și neobrăzarea să se pună cu The Wild Snake!!!

De mult nu mai jucasem un produs din genul arcade combat care să îmi placă. Chiar dacă nu sunt un mare fan al acestor jocuri, îmi dau seama atunci când un titlu este de calitate și când merită butonat. Cei de la **Zipper Interactive** au încercat să creeze un astfel de produs care să ne atragă atenția asupra lui. Nu se poate spune că este



cel mai tare joc al acestui gen, însă se poate spune că *Recoil* este un titlu destul de bine realizat care, chiar dacă nu are o acțiune interesantă, excelează în ceea ce privește grafica și sunetul.

Acțiunea are loc pe Pământ undeva în viitor, mai exact în anul 2018. Este vorba despre binecunoscutul război al viitorului dintre om și roboți. O mare și puternică inteligență artificială s-a pornit să transforme roboții și tancurile în adevărate mașinării ale morții. Puținii oameni care au reușit să supraviețuiască în urma acestui război sângeros au format o mișcare de rezistență care avea cartierul general stabilit în niște buncăre de sub pământ. Aceștia organizau din când în când trupe de comando și ieșeau la suprafață pentru a lupta cu mașinăriile de care vă vorbeam mai sus.

întregi armate, dotat cu cele mai puternice și mai noi arme.

Rebelii găsesc o modalitate în care te vor contacta pentru a-ți cere să îi ajuti în lupta lor contra roboților. Cum? Păi, este simplu. Tot ce aveți de făcut este să conduceți tancul și să le trageți o bătăută acelor mașini care au avut nesimțirea să se ridice împotriva oamenilor. Astfel poți deveni erou, poți fi cel care a salvat lumea. Asta pentru că în acele vremuri omul este o rasă pe cale de dispariție.

Recoil poate fi jucat atât de unul singur cât și în multiplayer. În modalitatea solo aveți posibilitatea să parcurgeți șase campanii. Fiecare dintre aceste campanii conține mai multe misiuni în care trebuie să atingeți niște obiective. Înaintea fiecărei campanii, cei care te-au angajat îți vor spune care sunt obiectivele misiunilor tale și îți vor da niște sfaturi și sugestii care te vor ajuta în rezolvarea acestora. La terminarea fiecărei misiuni, aceștia îți vor reaminti care este obiectivul următor. După ce vei termina o campanie, apare un vehicul numit Vertical Take-Off and Landing (VTOL) care vă va transporta în locul unde se va desfășura următoarea campanie.

În ceea ce privește modalitatea multiplayer, vă pot spune că există șapte lumi în care veți putea lupta



Vânătorul devine vânat!!!

În urma unei misiuni speciale organizată de mișcarea de rezistență a oamenilor, aceștia au reușit să pună mâna pe un vehicul de război de ultimă oră creat de acea inteligență artificială. Acesta se numește Battle Force Tank (BFT). De fapt, este vorba de un supertanc capabil să facă față unei





împreună cu maxim șase gameri împotriva roboților. Cel care are la activ cele mai multe distrugerii va fi declarat învingător. Cele șapte lumi de care vă vorbeam sunt structurate pe campaniile din modalitatea single-player.

La capitolul arme, *Recoil* se prezintă deosebit de bine. Astfel,



veți beneficia de 18 tipuri de arme, ceea ce reprezintă un adevărat arsenal pentru un joc de acest gen. La început veți beneficia de două arme destul de slăbuțe, dar extrem de eficiente: Rapid Fire Pulse Gun și High Explosive Mortar Cannons. Acțiunea devine din ce în ce mai interesantă pe parcurs ce înaintați în joc datorită diversificării arsenalului, adică restul de 16 tipuri de arme: Naplam, Freon, Sonic Burst, Molecular Distortion Mortar Cannons, Proximity, Remote High Explosive, Molecular Distortion Mine Launchers, Laser, Arc Sabres, Laser Designators, Lock-On, Tether

Guided Missile și Nuke Launchers. Unele dintre aceste arme, mai precis lansatoarele de rachete, sunt extrem de precise.

Find and KILL!!!

În ceea ce privește grafica, pot spune că este extrem de bine realizată. Dacă veți rula *Recoil* la o rezoluție mare veți putea avea parte de efecte luminoase spectaculoase. Pe lângă dușmanii mecanici veți mai avea de înfruntat ceață, foc și lavă.

Cred că în acest titlu am văzut cele mai frumoase explozii, adevă-

rate spectacole de lumină, foc și fum, dar mai ales zgomote asurzitoare care rad totul pe o rază de zece metri.

Frumusețea nu constă în acțiune sau în modul în care sunt structurate misiunile și campaniile. Farmecul și originalitatea constă în grafică, sunet și în modul în care sunt realizate toate efectele speciale de care vă vorbeam mai sus.

Astfel, în concluzie, pot afirma că *Recoil* este un arcade combat care merită jucat, chiar dacă nu aduce prea multe lucruri noi.

Wild Snake



Technical data

Gen:
Arcade Combat
Producător:
Zipper Interactive
Distribuitor:
Best Computers
Tel:
01-3125524



TRIPLE PLAY 2000

**Ia hai să vedem noi cu ce-și mai pierd americanii vremea.
Nu, nu cu NATO! Cu baseball-ul, mă băieți.**

Cum deja ne-am obișnuit, cei de la **Electronic Arts** realizează simulatoare sportive de cea mai bună calitate. Și cum a venit căldura, mai joacă omul un fotbal sau un baschet pe afară cu prietenii sau colegii (noi jucăm destul de des). Hai să ne ocupăm de un sport pe care nu prea avem ocazia să-l jucăm pe aici pe la noi: baseball-ul. Așa că luați loc într-o cameră răcoroasă, în fața calculatorului, și... let's play *Triple Play 2000*. Ultimul membru dintr-o familie numeroasă și probabil unul dintre cele mai bune simulatoare de baseball de până acum.

Strike one!

Titul celor de la **Electronic Arts**, cum ar trebui să fie orice continuare, aduce o grămadă de elemente noi față de predecesorii săi. Astfel, oricine a jucat o versiune anterioară din seria *Triple Play*, ar trebui să încerce și acest ultim membru al familiei. Vor putea fi văzute toate cele 30 de echipe din



Major League Baseball, fiecare dintre acestea având stadioanele proprii, care au fost modelate după o cercetare amănunțită a celor adevărate. De-a lungul jocului vor putea fi întâlniți 750 de jucători, toți reali, însă pot fi creați și jucători sau echipe proprii, dacă cele existente nu sunt pe gusturile noastre. Ce, un jucător de baseball cu un nume sonor românesc, cum ar fi Grigore Apăsatu, și care pe deasupra să fie și cel mai prolific din ligă, sau o echipă de baseball care să se numească Aripile Dărăbănești, nu v-ar lovi direct în patriotism?

Triple Play 2000 oferă 4 moduri de joc: single season, season, play-offs sau home run challenge, fiecare dintre acestea putând fi jucat cu unul dintre cele 3 nivele de dificultate: rookie, pro sau all star. Cei de la **Electronic Arts** au introdus acest nivel de dificultate pentru a atrage și acea categorie de gameri care nu au mai jucat până acum acest gen de simulatoare.

Elementele noi pe care le aduce *Triple Play 2000* sunt reprezentate de un nou mod de control, care permite doar folosirea mouse-ului și care se bazează pe utilizarea unor meniuri și trei tipuri de condiții meteo în care se pot desfășura meciurile. De asemenea, animația a fost mult îmbunătățită, momentele în care scorul este înregistrat pe tabela de marcaj sau când spectatorii sosesc la meci având menirea de a-ți crește apetitul de joc. Totodată, atmosfera de competiție este amplificată de gesturile jucătorilor, care



pot fi de bucurie sau de supărare. Chiar și mimica feței este expresivă din acest punct de vedere. Au fost introduse și gesturi specifice fiecărui jucător, despre care eu nu pot decât să vă spun că sunt destul de amuzante. Dacă respectă sau nu realitatea, vă las pe voi să vă dați seama. Chiar și statura jucătorilor este diferită, exact ca în realitate.

Jocul poate fi urmărit cu 75 de camere de luat vederi, care acoperă toate unghiurile posibile. Astfel, fiecare fază poate fi urmărită din



mai multe poziții, gamerii având posibilitatea de a alege poziția din care doresc să urmărească meciul. Astfel, gamerul are senzația că urmărește un meci la televizor.

Strike two!

Din punct de vedere al graficii, cei de la Electronic Arts au adus o mulțime de îmbunătățiri vechiului Triple Play 99.

Noul titlu se prezintă bine atât pe Direct3D cât și pe 3Dfx. Jucătorii sunt bine realizați, iar perioada din zi în care se desfășoară meciul este bine conturată din acest punct de vedere. De exemplu noaptea, datorită instalației de iluminare, umbrele jucătorilor se vor vedea pe teren exact ca în realitate.

La o cât mai mare apropiere de realitate contribuie în foarte mare măsură și sunetele din joc. Pe lângă zgomotele care se aud la contactul dintre mingi și bătă, au fost introduse și noi sunete scoase de mulțime, care la rândul lor pot fi de bucurie sau de necaz. Și tot din tribune se pot auzi din când în când comentarii haioase pe care spectatorii le fac la adresa jucătorilor. Se mai pot auzi anunțuri făcute de către crainicii stadioanelor, precum și o muzică specială pentru astfel de ocazii. Au apărut chiar și anumite sunete speciale pe care mingile lovite cu putere le scot, cum ar fi vâjăituri sau șuierături. Dar ceea ce domină la capitolul sound, este fără îndoială comentariul, care pe lângă faptul că asigură feelingul

pe care ți-l dă un meci, mai este și presărat cu fraze pline de umor. Așa că supărarea înfrângerii va fi alungată sau măcar diminuată de umorul comentatorilor. Iar dacă nici acest lucru nu ajută, atunci poate



când veți auzi un comentariu care nu are nici cea mai mică legătură cu ceea ce se întâmplă pe teren, vă veți descreți puțin frunțile.

Strike three! You're out!

Dacă v-ați plictisit de confruntările cu AI-ul, care a fost și el vizibil îmbunătățit de către băieții de la Electronic Arts, aveți la dis-

poziție suportul pentru multiplayer, care vă permite confruntări cu prietenii pasionați de sporturile americane. Iar dacă aveți și prieteni care nu sunt pasionați de acest sport sau care nu au mai jucat un simulator de baseball, puneți-i neapărat să încerce Triple Play 2000, că mâine-poimâine intrăm în NATO, ne înfrățim cu americanii și noi habar n-avem despre sportul lor național.

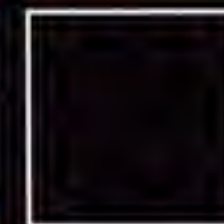
În rest eu nu prea am ce să vă mai spun. Știți și singuri ce aveți de făcut: scuipați-vă în palme, apucați strâns bătă de baseball în mâini, concentrați-vă, și try to kick the damn ball!

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
 Simulator baseball
Producător:
 Electronic Arts
Distribuitor:
 Best Computers
Tel/Fax:
 01-3125524





Pur și simplu, fără „Diiiiiiiiiii!” înainte că nu e calul lui The Lonely Rider ci doar un RPG de la Infogrames.



Prima dată când am auzit de Infogrames a fost pe la începutul anilor 90 când încă mai butonam la Spectrum. Pe atunci jucam foarte mult North and South, un joc de strategie mixt (atât turn-based cât și real-time) care avea ca drept background războiul de secesiune. Și, normal, era un joc produs de Infogrames. De atunci am cam pierdut contactul cu această firmă. Pentru ca în urmă cu câteva săptămâni să primesc ultima lor lansare: *Silver*. Reîntâlnirea cu Infogrames a fost una dintre cele mai plăcute și datorită faptului că *Silver* este unul din acele produse pentru care noi, gamerii, existăm.

The story

Și să începem în nota obișnuită cu prezentarea muncii aceluia om care poartă cu mândrie meseria de scenarist. Deci avem un vrăjitor rău, normal nu? Și acesta vrea să pună stăpânire pe întreaga planetă. Pentru a realiza acest lucru trebuia să-l reînvie pe the *DarkGod of Apocalypse*. Și ce face domnul Silver, că așa se numește vrăjitorul nostru? Se apucă și încarcerează toate tinerele din regat, ciudat mod de a-și arăta puterea, sau poate avea săracul vreo problemă cu hormonii (fiindcă el de fapt are nevoie de vreo opt pietre magice pentru a-și realiza țelul). Sau poate producătorii nu au găsit altă modalitate de a-l introduce pe eroul nostru în joc. Fiindcă una dintre tinere, Jenni-

fer, este soția lui.

Și uite așa, mânat de o aprigă dorință de răzbunare și de o arzătoare dorință de a-și revedea jumătătea (iar hormonii bătui-ar vina) Jack al nostru se ia la luptă cu Silver și toți acoliții săi. Norocul lui că hormonii lucrează la fel de eficient și în alte personaje și din când în când mai primește câte o mână de ajutor, extrem de folositoare.

Revenge is near

Într-adevăr, povestea este frumoasă dacă stai să o urmărești, lucru pe care de altfel ești nevoit să-l faci fiindcă jocul are o desfășurare liniară. Nu poți face decât exact ceea ce trebuie ca să avansezi mai departe și din păcate acest lucru s-ar putea să fie fatal pentru Silver, rejucabilitatea fiind egală cu zero.

Însă câștigă mult la dinamismul acțiunii, fiind unul dintre acele jocuri care nu-ți lasă nici măcar o secundă de relaxare. În orice moment ai ceva de făcut, în mare parte să ucizi baddies. Din păcate, iar un



lucru negativ, aceștia sunt de fiecare dată în același loc, astfel că ori îți este imposibil să treci ori treci prea ușor fiindcă deja le anticipezi pozițiile și reacțiile.

Dacă tot suntem la secția părți negative, mai vreau să amintesc interfața. Pentru perioada de non-combat este excelentă și simplă, însă când ești prins în mijlocul luptei... lucrurile se complică subit. Când ești la distanță de adversar (am uitat să spun că luptele sunt în real-time), normal că dai cu magie. Dar asta înseamnă că trebuie să ai mâinile libere, iar dacă adversarul se apropie, trebuie să scoți sabia. Dar asta înseamnă trei click-uri, timp în care

oponentul te lovește în prostie. Nici nu se mai pune vorba să folosești vreo poțiune sau un item.

Bine cel puțin că la capitolul luptă corp la corp lucrurile stau mai bine. Pentru a lovi, trebuie ținută apăsată tasta CTRL și dai clic cu mouse-ul în prostie. Însă dacă mai și miști șoricelul înspre vreunul din cele patru puncte cardinale, eroul va executa niște mișcări de te lasă mască, atât pe tine cât și pe adversar. Un alt element care l-am remarcat și mi s-a părut oarecum ciudat, este prezența unui singur „inventory” pentru toate per-

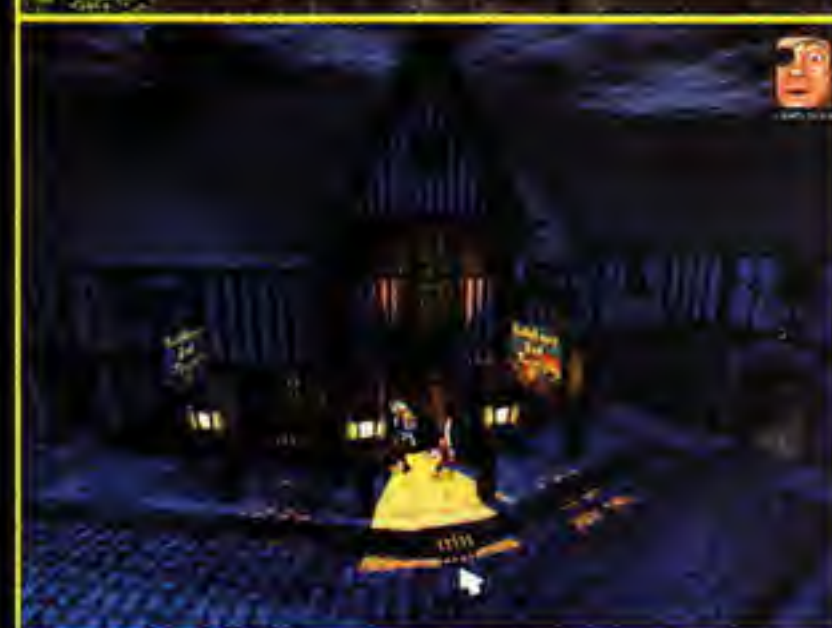


sonajele. Așa că nu contează cine ce ia, fiindcă apoi toți au acces la „cufărul de voiaj”. Mare parte din terenul care-l pierde prin lipsurile enumerate mai sus, îl câștigă prin grafică și sunet.

Silver este un Final Fantasy VII puțin îmbunătățit. Are același mod de a prezenta dialogurile în căsuțe albastre, în schimb, spre diferență de *Final Fantasy VII* omuleții nu mai sar toți în cărca eroului principal. La fel se intră natural și aproape imperceptibil în acele „in-game sequences”. Și din nou punctul de atracție rămân magiile și scânteile, flăcările și întreg arsenalul de efecte pe care acestea le creează. Schimbările de replici sunt superbe și pe alocuri chiar haioase, fiecare personaj având voce și limbaj propriu. Și când mai sunt și însoțite de o gamă largă de sunete ambientale, nu poți să nu rămâi mut de admirație în fața unei asemenea realizări.

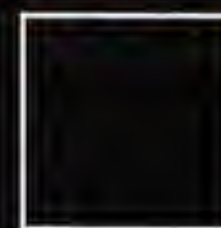
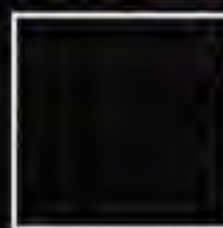
E adevărat că am observat o mulțime de scăpări în Silver, dar asta în special pentru că a reușit să mă țină lângă computer un timp destul de îndelungat, ceea ce este totuși o realizare. De obicei, un joc dacă nu-mi place nu stă pe hard-ul meu mai mult de o zi. Nu este un joc excepțional, dar este unul bun care are ceva șanse de succes într-o piață ce evoluează extrem de rapid.

Claude



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Infogrames
Distribuitor:
Infogrames



Redline

Simțiți nevoia unui joc de acțiune cu totul și cu totul special? Un joc care să vă țină ore în șir în fața calculatorului fără să vă plictisiți? Soluția este simplă. Trebuie să jucați *Redline*! Este vorba despre o realizare a celor de la **Beyond Games** în care se combină mai multe genuri de jocuri. Poftim?... aaaa ce genuri? Păi, să vedem. Avem ceva dintr-un shooter, puțin dintr-un simulator auto și o țară dintr-un adventure de cea mai bună calitate. Vă dați seama că nu este foarte ușor să realizați un astfel de joc. Acest lucru cere o grămadă de timp și de muncă, așa că tot respectul pentru băieții de la Beyond Games.

Când am jucat pentru prima oară acest joc am fost plăcut surprins. Am mai jucat astfel de jocuri, însă nici unul nu mi-a plăcut atât de mult. Spun asta deoarece în *Redline* ai posibilitatea să acționezi așa cum crezi tu că este mai bine, ceea ce înseamnă că ai libertatea de a-ți alege tactica de joc. Dar parcă nu este doar asta. În *Redline* am avut acel feeling care nu mă lăsa să renunț la joc și să mă apuc de lucru, un feeling pe care rareori l-am

Mașini tari, gun-uri puternice, inamici nemiloși și misiuni dintre cele mai antrenante! Cam așa ceva vă oferă Redline. Satisfacție garantată!



întâlnit în jocurile pe calculator. Tocmai de aceea șefu' (Mr. President!) mi l-a șters de pe hard că nu-mi mai făceam treaba. Mă jucam toată ziua *Redline*.

Dar să vă spun mai pe larg ce vă poate oferi această realizare. Acțiunea are loc undeva în viitor, un viitor nesigur în care gamerul, împreună cu vehiculul său de război, va trebui să exploreze teritoriul și să rezolve misiunile care i se încredințează. Misiunile sunt astfel structurate încât gamerul să poată acționa atât din mașină cât și pe

jos. Asta pentru că în acest joc aveți posibilitatea să coborâți din mașină în caz că trebuie să intrați în vreo clădire pentru a duce la capăt misiunea. Dar dacă sunteți în mașină și aceasta este distrusă în totalitate de către inamici, puteți continua să jucați, însă „per pedes”, adică pe jos. Veți avea totuși posibilitatea să luați alt vehicul pe care îl întâlniți în cale. Pe parcurs ce înaintați în joc veți mai primi și alte tipuri de mașini ceva mai tari și dotate cu arme mai puternice.

Mess with the best, die like the rest!!!

Redline poate fi jucat atât ca first-person cât și ca third-person. Personal, cred că modul de joc third-person este cel mai convenabil, deoarece astfel gamerul are un câmp vizual, ceea ce oferă un control mai mare asupra jocului. Însă în unele cazuri este indicat să aveți un view first-person pentru a reuși să vă eliminați inamicii. Mai ales atunci când trebuie să acționați pe jos.

În ceea ce privește armele, pot să vă spun că arsenalul este extrem de bogat. Cele mai puternice dintre acestea sunt acelea de pe mașină. Însă și armele pe care le veți folosi atunci când sunteți pe jos sunt destul de puternice și eficiente. Cel mai mult mi-a plăcut drujba cu care poți să dai un adevărat recital de sânge și bucăți de carne. Pe lângă ea veți





mai beneficia și de alte tipuri de arme: shotgun, mitraliere, grenade sau lansatoare de rachete cu auto-target. Lupta este relativ simplă. Fiecare dintre mașini are un anumit număr de arme, un radar care detectează inamicii și pe traseu găsești power-ups-uri care îți refac armura și muniția. De asemenea, mașina ta este dotată cu un sistem de alarmă, sau mai degrabă cu un sistem de autodistrugere în caz că vreun inamic încearcă să intre în ea. Dacă însă armura mașinii suferă avarii deosebit de grave, atunci poți să îți iei adio de la ea.

Lupta pe jos este asemănătoare cu cea dintr-un shooter. Power-ups-urile pe care le poți găsi constau în energie pentru armura de pe corp, un fel de radar asemănător celui pe care îl ai și pe mașină și superîncărcătură pentru gun-uri. Target-ul este mult mai greoi, însă dacă veți juca și cu mouse-ul nu veți întâmpina probleme prea mari.

Interioarele clădirilor nu sunt prea strălucit realizate, iar inamicii sunt destul de ușor de surprins pe picior greșit. Se pare că la capitolul shooter, Redline nu stă prea bine, însă, după părerea mea, adevărata



plăcere o constituie combat-ul cu vehiculele. Cred că acest lucru echilibrează cât de cât balanța jocului.

În ceea ce privește misiunile sunt convins că sunteți de acord cu mine atunci când spun că sunt deosebit de interesante. Spre deosebire de alte jocuri de acest gen, în care trebuie să găsești ceva, să aduni ceva sau să împuști pe cineva, în Redline lucrurile stau cu totul altfel. Astfel, acțiunea jocului este mult mai intensă și interesantă, iar misiunile sunt diversificate.

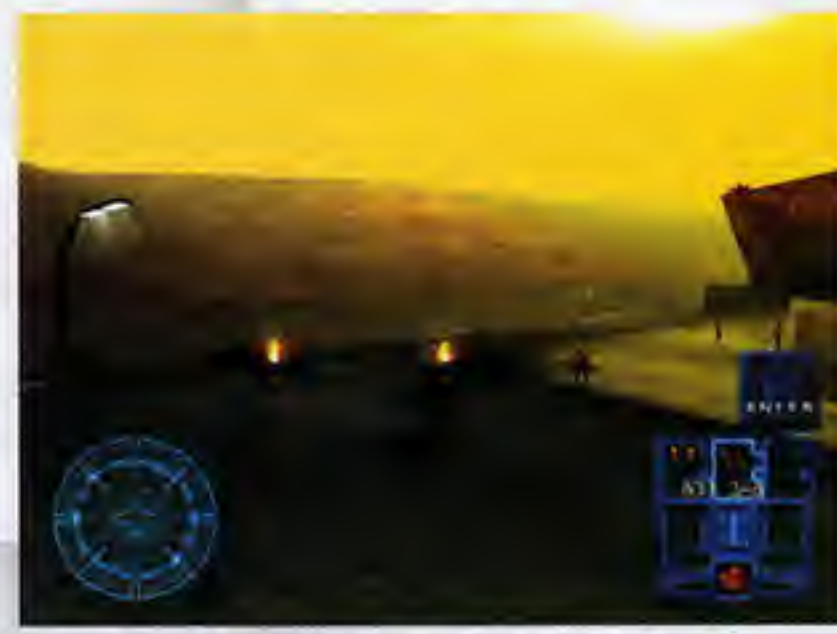
În sfârșit...

Grafica din Redline este deosebit de bine realizată. Cei de la Beyond Games au folosit culori vii pentru a crea scene cât mai explozive, pline



de foc, fum și sânge. Astfel, poți vedea explozii care îți umplu monitorul de flăcări, urme de cauciucuri pe asfalt, pete de sânge sau umbre care dansează pe pereți și pe pământ. În unele momente din joc veți avea posibilitatea să vedeți personajul principal care seamănă, de fapt este un adevărat războinic din viitor, dotat cu tot ce îi trebuie: armură, sisteme de comunicații, cască și arme.

În ceea ce privește sunetele, pot afirma fără cea mai mică rețineră că sunt bestiale. Puteți auzi vâietul vântului, zgomotul pașilor și chiar mocnitul focului. Cel mai fain este la început, când prietenul nostru îi amenință pe cei de afară, după care începe să cânte cu o voce groasă: Kumbaya my Lord, kumbaya!!!



Exploziile sunt asurzitoare și deosebit de reale. De aceea, dacă doriți să jucați având căștile pe urechi, vă recomand să nu dați sonorul prea tare.

A.I.-ul nu este deosebit de competitiv, însă asta nu înseamnă că va fi floare la ureche să duceți la capăt o misiune. Ceea ce vreau să spun este că misiunile nu sunt deosebit de dificile. Trebuie doar să vă concentrați puțin și să vă gândiți ce ar fi normal să faceți la un moment dat și de ce.

Dacă luăm în calcul tot ce v-am spus până acum, am putea spune că Redline este un joc deosebit de interesant care merită să fie jucat. Spun asta deoarece are tot ce îi trebuie unui joc de calitate, un joc care să te incite și care să te țină la nesfârșit în fața calculatorului, oferindu-ți misiuni dintre cele mai interesante. Sper ca cei care au jucat Redline și cei care îl vor juca vor fi de acord cu mine când spun că acesta este unul dintre cele mai tari jocuri din genul combat vehicles de până acum. Cel puțin mie mi-a plăcut la nebunie! E tare!!!

Wild Snake



Technical data

Gen:
3D Action
Producător:
Beyond Games
Distribuitor:
Accolade







International Game Magazin

LEVEL





International Game Magazine

LEVEL



**Vrei să fii puternic? Vrei să fii înțelept?
Vrei să-ți folosești aceste calități pentru
a-ți conduce nația spre hegemonia
mondială? Folosește noul Civilization, cu
formula îmbunătățită *Call to Power*.**

Iată că Microprose nu s-a lăsat pe tînjală și a reușit să aducă pe piață un joc cu care să țină piept păros și viguros ofensivei facțiunii Sid Meier, care a produs Alfa Centauri. Continuarea Civilization II a celor de la Microprose, numită *Call to Power*, s-a dovedit suficient de atractivă ca să mă determine a mă oferi voluntar entuziasmat pentru scrierea acestui articol. În care voi pune accentul pe noile concepte, structuri și mecanisme, și mai puțin pe descrierea unor unități militare noi sau a unor construcții și minuni ale lumii pe care *Call to Power* le oferă suplimentar față de Civ.

Aveți o problemă cu interfața?

Cea mai mare plîngere și durere a civuitorilor, la primul lor contact cu *Call to Power* a fost interfața. După cum prea bine se știe, Civilization, atât I cât și II, a excelat prin simplitatea interfeței, prin modalitatea foarte la îndemână prin care puteai să planifici, să comanzi și să ajustezi domeniul economic, social, militar și științific. În Civ „îți simțeai” pur și simplu națiunea, făceai corp comun cu nevoile și tendințele ei. Scurt spus, interfața

te îngloba în joc cu rapiditate. Ceea ce nu se poate spune cu toată gura despre interfața *Call to Power*. Foarte mult modificată față de cea a Civ-ului, aceasta orientează clar jucătorul spre folosirea exclusivă a mouse-ului, atât în ceea ce privește conducerea civilizației, cât și în deplasarea și manevra trupelor.

Eu cred că reticența unora față de interfața *Call to Power* este de cauzată de dificultatea de adaptare a jucătorului la complexitatea crescută a noilor variabile care apar și care fac acest joc mult mai complex și mai interesant decât vechiul Civ, sau mai noul Alfa Centauri. Vă pot spune că abia după o lună de jucat *Call to Power*, eu am început să-mi simt civilizația. Bine..., pe nivelul King. Dar, odată ce am început să mă integrez în acest joc, satisfacțiile au fost pe măsura efortului. Mari.

Variabile (1)

Dacă ați mai jucat Civ până acum, veți fi de acord cu mine că „variabilele dau viață Civ-ului”. Aceste variabile trebuie să fie nici prea multe, ca să nu facă jocul plictisitor și ilizibil, dar suficiente pentru a contura cu realism istoria

unei civilizații. *Call to Power* este cumva pe muchie, din fericire însă pe acea muchie în care capra și varza sunt mulțumite prin aceea că se confundă.

În parte inferioară a ferestrei jocului avem toate butoanele și pseudo-potențioarele necesare conducerii națiunii spre „cele mai înalte ...”. Prima secțiune din acest tablou de comandă este cea dedicată gestionării resurselor. La fel ca la Civ, în *Call to Power* resursele sunt de trei feluri: hrană, resurse de producție (de tipul lemnului, cărbunelui, petrolului, balenelor etc.) și aur. Ceea ce este diferit este modul de folosire a acestora. Și voi începe cu unitățile de settleri, chiar dacă aparent fără nici o legătură cu chestiunea în discuție.

Cei ce ne-au dat nume

Unul din criteriile care împart civuitorii în două grupuri distincte este atitudinea lor față de settleri. Unora le place să folosească acest tip de unitate pentru a iriga, exploata mine sau alte resurse și a face îmbunătățiri funciare (mai altcumva spus, a terraforma). Chiar dacă această utilizare a settlerilor consumă mult timp și atenție. Dar parcă simți domnule cum faci ceva cu mânuța ta pentru civilizație. De cealaltă parte, sunt cei pe care utilizarea settlerilor îi enervează, pe motiv că pierde prea mult timp cu munca câmpului și cu scormonitul prin mușuroaie, în loc să se concentreze pe esența jocului, care nu este una muncitorească.

În *Call to Power* se pare că acest grup neproletar din urmă a avut câștig de cauză, spre mulțumirea mea, de altfel. Funcția settlerilor este strict de fondatori de orașe, de părinți ai națiunii. Pătrățelele din jurul orașelor sunt exploatate ca și în Civ pe măsură ce crește populația orașului, dar atunci, cum se irigă, cum se sapă mine, cum se fac drumuri, dacă în *Call to Power* nu există o unitate anume pentru îndeplinirea acestor munci?





Variabile (2)

Din totalul producției (care acum nu mai este reprezentată prin scuturi, ci prin roți dințate), un anumit procentaj se poate alocă de către jucător pentru **lucrări publice**. Și la fiecare tură se va acumula un anumit număr de roți dințate (unitatea de măsură a producției) ce pot fi folosite pentru irigații, minerit, drumuri etc. Bineînțeles, fiecare din aceste acțiuni are un anumit cost de producție. Nu mai ai bătaie de cap cu settlerii, toate aceste construcții se fac acum ca lucrări publice. Ceea ce înseamnă că, odată acumulată cantitatea de unități de producție necesară, alegi pătrățica ce trebuie lucrată, alegi cum trebuie lucrată și nu mai ai dureri de cap cu ea. În două, maxim trei ture, totul este gata automat. Important este modul în care jonglezi cu procente, ce se împart între lucrări publice și construcțiile ce se desfășoară în orașe. Pentru că, cu cât creștem cantitatea de producție afectată acestor lucrări publice, ceea ce construim în orașe se va face în mai multe ture. Firesc, pentru că ambele activități își au sursa în productivitatea națiunii. Mult mai realist și la obiect, conceptul de lucrare publică este una din îmbunătățirile majore aduse Civ-ului în *Call to Power*.

Lucrarea asupra pământului

Posibilitățile de îmbunătățire a terenurilor sunt vaste, există mai multe tipuri de ferme, de la cele simple, până la fermele hidroponice, independente de solul pe care sunt construite. A, există și „food tanks”, care sunt fermele din jurul orașelor construite în spațiu (he,he, frumos, nu? se pot face orașe pe orbită). Minele sunt și ele de mai multe feluri, în ordinea crescândă a eficienței exploataților, drumurile la fel sunt de mai multe feluri (drum, cale ferată, MagLev – Magnetic Levitation Train), și se pot acum construi și pe mare, sub forma tunelurilor submarine.

Un alt tip de construcție, căruia îi duceam lipsa în Civ, este postul de ascultare, (mai târziu radarul) care se ridică în zonele marginale ale teritoriului nostru, pentru a ne semnaliza apropierea dușmanului. Aceeași funcție o au „sonar buoy”, pentru detectarea submarinelor.

Una din cele mai costisitoare lucrări publice este curățarea pătrățelilor poluate, ce apar firesc, în urma creșterii prea mari a factorilor de poluare (fabrici și rafinării). Zonele poluate sunt „moarte”, nu mai produc absolut nimic. Timpul necesar reabilitării acestor arii degradate este de câteva ori mai mare decât al oricărui alt tip de lucrare.

Cum era și de așteptat, nu lipsește posibilitatea de a terraforma o pătrățică de teren. În funcție de avansul științific al națiunii, există mai multe sau mai puține moduri de terraformare. Oricum, de la un punct în colo, veți putea face orice din pământul patriei. Dar numai în măsura în care productivitatea v-o permite, pentru că terraformarea este una din cele mai costisitoare lucrări publice.

Variabile (3)

Hrana se produce întocmai ca la Civ. Dar se consumă diferit. Și aici apare un alt avans al *Call to Power* față de Civ. Spre consumul populației se alocă rații, a căror dimensiune este stabilită de noi. Cu cât rațiile sunt mai mari, cu atât populația este mai fericită. Iată deci un instrument nou de control al stării de fericire a populației – cantitatea de hrană alocată spre consum. Cum este și normal, cu cât rațiile sunt mai mari, cu atât hrana depozitată este mai puțină, iar orașele vor crește mai lent (la fel ca în Civ, trecerea la următorul nivel al orașului se face în urma acumulării de hrană).

Rațiile nu sunt singurul mod de a influența fericirea cetățenilor. Producția este la rândul ei strâns legată de mulțumirea generală, prin dimensiunea zilei de lucru. Cu cât ziua de lucru este mai lungă, cu atât productivitatea este mai mare (ceea ce nu este tocmai realist, nu?), dar fericirea cetățenilor scade dramatic. Cea mai lungă zi de lucru care se poate impune este de 12 ore, dar veți descoperi că 8 ore de lucru sunt OK pentru necesitățile obișnuite ale unei civilizații. Totuși, în momente de crescută nemulțumire populară, veți descoperi că 6 ore de lucru sunt o soluție mai bună. Iată deci încă o variabilă care, alături de procentajul alocat lucrărilor publice, influențează productivitatea națiunii. Și implicit viteza cu care se realizează producția din orașe.

Foarte diferit față de Civ este modul în care se folosesc resursele bănești ale statului. La Civ, vectorul purtător al bunăstării economice era comerțul, măsurat prin acele săgeți oblice. Din „producția” de comerț se extrăgeau procentual veniturile statului sub formă de taxe, și se alocă sume pentru cercetarea științifică sau pentru așa-numitele „luxuries” (care creșteau starea de mulțumire a populației).

În *Call to Power*, lucrurile sunt puțin invers. Aceasta în mare măsură și pentru că drumurile nu mai măresc dimensiunea comerțului, cum se întâmpla în Civ. Vectorul economic de bază este acum aurul (sau, mai exact, banii). Comerțul este redus numai la schimburile realizate cu ajutorul caravanelor, și este direct producător de bani. Însă banii se obțin în principal din exploatarea resurselor din jurul orașului.

Cele două reglaje din Civ, cel de taxe și cel de „luxuries” sunt cu subtilitate înlocuite în *Call to Power* cu unul singur. Reglajul de **salarii** îndeplinește acest rol, afectând atât



veniturile națiunii (care sunt cu atât mai mari cu cât salariile sunt mai mici), dar și starea de fericire a populației (care este cu atât mai mulțumită cu cât salariile sunt mai mari). Vedeți deci că avem un singur pseudo-potențiometrul, la capetele căruia, în perfectă complementaritate, am putea așeza mai vechile „taxes” și „luxuries”. Practic, nu se mai iau de la populație taxe, ci se dă un anumit salariu, care este instrumentul de control al venitului statului și al fericirii generale. Iar din ceea ce rămâne după plata salariilor și cheltuielile de întreținere a construcțiilor din orașe, se alocă procentajul necesar cercetării științifice, iar restul se acumulează.

Foarte important mi se pare modul mult îmbunătățit în care sunt concepute resursele în *Call to Power*, ca idee și structură. Vedem că fiecare componentă a resurselor, fie că este vorba de hrana, producție sau bani, are un rol mult mai complex, cu un mare accent pe controlul stării de mulțumire a populației. Prin aceasta, *Call to Power* este un simulator social mai avansat decât Civ-ul. Poate că ar fi fost de dorit să fie și un simulator economic mai complex, și aici mi se pare că mai este mult de lucrat la ideea de Civ & *Call to Power*.

Orașul

În primul rând, să vorbim despre oamenii muncii. Ei sunt aceia care fac ca orașul să existe și să se dezvolte. Numărul de lucrători din oraș dau nivelul acestuia. Tot ca la Civ, lucrătorii pot fi detașați de pe tarlalele din jurul orașului, pentru a activa ca entertaineri, negustori (comercianți) sau oameni de știință, dând un boost orașului în domeniul respectiv. Ceea ce aduce nou *Call to Power* sub acest aspect este apariția unei noi categorii de lucrători în oraș, și anume muncitorii, care duc la creșterea productivității în oraș. Iată deci că avem în sfârșit posibilitatea de a acționa asupra acestui indicator și



pe altă cale decât cea a construcțiilor din oraș (de tipul fabricii). Vreau să accentuez aici un aspect extrem de important, în special pe nivelele de dificultate de la King în sus. Spre deosebire de Civ, unde chiar pe nivelul Emperor puteai să fii neglijent în folosirea lucrătorilor din orașe (cum ar fi oamenii de știință și percepții de taxe), în *Call to Power* este esențială echilibristica inspirată și activă pe care trebuie să o faci din numărul de oameni ai muncii pe care îi aloci diverselor domenii ale lucrului în oraș. Practic, dacă nu folosești cu cap această posibilitate oferită de joc pentru a-ți conduce mai bine oamenii, vei constata că, deși ai orașele cele mai mari și mai dezvoltate din lume, națiile concurente mai subdezvoltate îți-o iau accelerat înainte, prin mai buna folosire a resurselor umane.

Fericirea cetățenilor aflați în oraș depinde foarte mult de nivelul de aglomerare din oraș, așa-numitul „overcrowding”, suprapopularea. Chiar dacă anumite construcții sunt necesare pentru a trece peste un anumit nivel al orașului, cum ar fi apeductul, cel mai important rol al acestora este de a reduce nefericirea cetățenilor generată de suprapopulare.

Infraționalitatea din orașe se resimte mult mai pregnant în *Call to Power* față de Civ, manifestându-se ca o plagă asupra tuturor categoriilor de resurse. Evident, construirea unui tribunal reduce mult problemele cauzate de infrațiuni. Interesant, nu se mai folosește

termenul de corupție, aceasta fiind subînțeleasă ca o componentă a infraționalității comune.

Pe măsura realizării anumitor avansuri științifice, orașele se pot construi și pe mare și în spațiul cosmic.

Construcții

În ceea ce privește construcțiile ce se pot realiza în orașe, acestea sunt multe și variate, și slujesc aceleași funcții ca și în Civ. Bineînțeles, sunt mult mai multe și sporesc realismul jocului. Dar las descoperirea lor în seama voastră. Un lucru trebuie însă reliefat.

Sunt anumite construcții care au un folos primar, dar și unul secundar, printr-un fel de efect de ricoșeu logic. Apeductul, spre exemplu, scade suprapopularea orașului cu două unități, dar aduce și creșterea cu 20% a producției de hrană. Farmacia, odată construită în oraș, aduce o creștere cu trei unități a fericirii, dar și o suplimentare cu 25% a productivității în oraș – normal, muncitori mai sănătoși înseamnă muncitori mai buni de muncă. O altă construcție, „Security Monitor”, scade infraționalitatea cu 50%, poluarea cu 100%, crescând în schimb productivitatea cu 25%, prin urmărirea în amănunt a vieții cetățenilor, care astfel nu mai apucă și o țărâ de viață intimă sau particulară în care să mai lipească o gumă de mestecat de geamul metroului sau să dea cu mângla prin buzunare particulare sau de stat.



Un lucru pe care l-am întâlnit la Alpha Centauri și pe care îl descopăr cu bucurie și aici este dependența de numărul cetățenilor, de nivelul orașului, a efectelor unei anumite construcții. Un „Computer Center” aduce o creștere de 50% a output-ului de știință, la care se adaugă câte o jumătate de unitate de știință pentru fiecare cetățean al orașului (mai clar, se adaugă un număr de unități egal cu jumătate din nivelul orașului). În cazul construirii unui „Bio Memory Chip”, această creștere suplimentară este egală chiar cu nivelul orașului. Mult mi-aș dori un astfel de expander intern de memorie, că nu-n stivuirea de informație stă intelectul uman, ci în folosirea ei.

Minuni

Să mă apuc acum și să vă lovesc cu lista de minuni ale lumii pe care vi le pune la dispoziție *Call to Power* ar fi stupid. Repet, intenția acestui articol este de a reliefa mecanisme și concepte noi apărute în *Call to Power*, nu de a-l prezenta în toate amănuntele sale. Astfel încât am să vă vorbesc de o altă găselniță deșteaptă a creatorilor acestui joc, de data aceasta la capitolul „Wonders of the World”.

Este vorba aici de minuni ale lumii care iau de la celelalte civilizații ca să-ți dea ție. Întrucâtva pornind de la ideea Great Library-ului din Civ. Avem, astfel, posibilitatea de a construi „Global E-Bank”, care este expresia ultimă a finanțelor și comerțului prin Internet, și care aduce civilizației care o construiește câte 10 unități monetare pentru fiecare rută comercială realizată între alte două civilizații.

La modul cel mai serios, m-a uns la inimă existența în *Call to Power* a unei minuni a lumii numită ... Hollywood. Această minune oferă civilizației constructoare 2 unități monetare de cap de locuitor pentru fiecare oraș străin în care este construită Televiziunea. Având în vedere că Televiziunea aduce 5



CIV	MAX	LABOR	PRODUCTION	CITY	UNITS
Positive Happiness			Negative Happiness		
Rations	+2.0	▲	City Size	-3.0	▲
Buildings	+2.0	▲	Capitol Distance	-1.4	▲
Total Positive			Total Negative		
4.0			-4.3		
TRADE					
HAPPINESS					
POLLUTION					
CRIME					

unități monetare de cap de locuitor în fiecare oraș în care este construită, dacă o altă civilizație decât a ta face Hollywood-ul, situația devine cam albastră.

Unități militare

Sincer, aspectul militar al Civ-ului mi-a repugnat dintotdeauna, preferând să folosesc armata, vorba lui Asimov, numai ca pe un ultim refugiu al incompetenței. *Call to Power* aduce însă o strașnică nuanțare în ceea ce privește conceptul de unitate militară. Domnilor, important este faptul că în *Call to Power* s-a pus un accent foarte puternic pe forțele speciale. În vechiul Civ, mai puțin diplomații și mai mult spionii prefigurau ceea ce au devenit acum aceste forțe speciale. La ele mă voi referi, îmbunătățirile majore aduse celorlalte unități, cele de măcelari, părându-mi-se mai puțin semnificative (vi le las vouă ca surprize, dragi dictatori).

Forțele speciale se ocupă de „aranjarea” concurenților în principal sub aspect economic și al resurselor umane. Din prima categorie fac parte avocații, care pot opri producția unui oraș străin (invocând legea în mod răuvoitor), dar au și un rol foarte important în apărarea orașului de alți avocați sau de o altă unitate specială, foarte periculoasă. Mă refer la „Corporate Branches” (pe care în ignoranța mea îl voi traduce prin „filiale de corporație”), care folosesc forța de muncă ieftină a unei alte națiuni pentru a produce pentru propria civilizație. Prin acțiunea unei astfel de filiale, un oraș își pierde 50% din productivitate, procent pe care îl cedează atacatorului. O astfel de situație poate fi oprită numai prin folosirea unui avocat, care va elimina complet filiala respectivă din oraș. Oarecum asemănător, dar mai în vechimea timpului, există „Slaver”-ul, care poate captura lucrători din orașe, sau unități militare învinse, în cazul în care înso-

tește trupe militare. Aceștia sunt transformați în sclavi, care muncesc consumând numai jumătate din rația de hrană a cetățenilor liberi, și salarii infime. Folositori până la un anumit moment istoric, sclavii devin de nedorit odată cu apariția unei alte unități speciale, aboliționistul. Aboliționistul poate provoca revolta sclavilor dintr-un oraș, punând inamicul într-o situație foarte dificilă, atât economic, dar și social.

Și pe partea religiei, cum era de așteptat, există mijloace de a-ți destabiliza adversarii. Un cleric, sau mai târziu un televangelist, poate converti un oraș inamic, ceea ce ia 20% din venitul orașului în favoarea civilizației atacatoare (în cazul



în care orașul are Televiziune, televangelistul obține chiar un procent dublu). Aceleași două unități speciale pot vinde indulgențe (!!!!!) națiilor concurente, bineînțeles, pe bani buni. Sau pot „vorbi de rău” și de amar în orașele dușmanilor, mărinind alarmant nefericirea cetățenilor.

Cred că sunteți de acord cu mine că luciditatea și inteligența de care producătorii *Call to Power* dau dovadă prin apariția acestor unități speciale sunt întrecute doar de ironia fină cu care este privită proasta noastră de Umanitate, vai de mama ei!

Cum este firesc, dintre forțele speciale nu lipsesc spionii, în cele mai diverse forme. O idee absolut

nouă și ciudată mi s-a părut apariția termenului de terorism ecologic, în care se folosesc armele geneticii pentru a transforma instantaneu orașele poluante ale inamicului în vaste parcuri naturale.

Ceea ce rămâne important este totuși faptul că oricare din aceste forțe speciale poate fi contracarată, tot de forțe speciale.

Cuvânt final (sau CTP vs. AC)

Veți fi observat deja că nu am suflat nici o vorbuliță despre modul în care poate fi obținută victoria în *Call to Power*. Personal, acest aspect mi se pare derizoriu, mai ales că în *Call to Power* nu apar idei inovatoare în această privință. Cu o excepție, pe care nu mai am loc să v-o prezint.

La sfârșitul acestui articol doresc să marchez câteva aspecte ce nu pot fi trecute cu vederea atunci când vorbim de noul Civ, zis *Call to Power*. Și așa începe cu o subtilă schimbare de nuanță în domeniul politicii economice, așa cum transpare aceasta în acest joc. Dacă în Civ-ul clasic statul lua taxe de pe spinarea poporului, iar dintre lucrătorii din interiorul orașelor se detașau percepatorii de taxe, în *Call to Power* statul dă salarii, iar în orașe percepatorii de taxe au fost înlocuiți cu negustorii, sau comercianții, în bună măsură generatori de bani. Vreau să spun că avem de-a face cu cea mai interesantă întorsătură de fineță pe care am observat-o până acum într-un joc, de-a lungul versiunilor sale. Se simte în înlocuirea con-



ceptului de „statul ia” cu cel de „statul dă” mână de profesionist în ale economiei politice. Pentru că, la modul subtil, prin noul model economic propus de *Call to Power*, „statul dă” este de fapt un „statul dă, ca să ia mai mult pe altă parte”. Chestiune pe care am resimțit-o la modul cel mai real. Un român care joacă *Call to Power* este trăitor într-o țară în care această formă de stimulare a prosperității nu pare să fie cunoscută guvernanților. O astfel de îmbunătățire conceptuală, greu observabilă la prima vedere, dovedește deosebita seriozitate și inteligență cu care producătorii jocului au înțeles să dovedească respect pentru capacitatea de rațiune a unei pătri aparte a societății gamerești – civuitorii.

Pe de altă parte, nu-mi pot stăpâni senzația că, atât prin Alpha Centauri cât și prin *Call to Power*, Civ-ul a rămas ceea ce era de la bun început – o formă virtuală de comunism prevăzută cu libertate religioasă. Pentru că toată economia este strict centralizată, și orice evoluție este subordonată strict arbitrarului jucătorului, care este un „tătic” omnipotent și omniscient, indiferent de forma de guvernământ (democrația din Civ

este de fapt un comunism uman și prosper). Pentru a repara o atare stare de fapt nu consider valabile soluțiile de genul celei adoptate în Alpha Centauri, în care guvernatorii orașelor pot fi trecuți pe automat, astfel încât se obține vag senzația unei autonomii. Deși, la cât de cretini se dovedesc acești guvernatori prin acțiunile lor, efortul de a le repara greșelile te poate duce cu gândul la o tranziție de la comunism spre altceva. Altceva, ce? ... Nu la o astfel de soluție mă gândesc atunci când vreau o democratizare reală a Civ-ului, ci la un aspect pe care nu l-a enunțat nimeni până acum. Cu toții ne punem problema perfecționării AI-ului extern, al civilizațiilor concurente modelate și conduse de calculator. Dar nimeni nu cere apariția și dezvoltarea unui AI intern propriei civilizații, care să se concretizeze prin procese economice și sociale care să nu mai fie declanșate stupid numai de depășirea mecanică a unui anumit



prag al unui anumite variabile, ci să se desfășoare credibil, uneori aleator, alteori logic în funcție de evoluțiile neașteptate ale jocului. Și în orice caz, independent de voința jucătorului uman, acestuia revenindu-i sarcina de a se adapta unei răbufniri de real AI economic, social sau politic în interiorul propriei civilizații. Din păcate, momentan nici *Call to Power*, nici Alpha Centauri nu oferă cele necesare unei astfel de desfășurări a jocului. Care ar fi de mare utilitate, mai ales în mod multiplayer.

Și pentru că tot am pus în titlu și paranteza „CTP vs. AC” (ceea ce nu înseamnă Cristian Tudor Popescu versus Academia Cațavencu, deși, luată invers, chestiunea s-ar potrivi), haideti să vă deslușesc opinia mea comparativă asupra celor două jocuri.

AC a adus fără îndoială câteva elemente interesante, din care remarc trei – modularizarea pro-

CIV STATUS

CITIES: 16

HAPPINESS: 75

WORKDAY: 8hrs PER TURN

FOR BUILDING: 3798

WAGES: 5.0 PER TURN

SURPLUS: 214

RATIONS: 12.5 PER TURN

STORED: 1228

RIOT: 1

REV: 0

CELEB: 0

PW: 10

COST: 421

SCIENCE: 70

COST: 149

GOVERNMENT: Democracy

CHANGE

CLOSE

PRODUCTION

PER TURN: 5098

WORKDAY: 0

GOV BONUS: 1020

FOR BUILDING: 3798

CRIME: 385

SUPPORT: 494

ENEMY: 0

PW: 421

GOLD

PER TURN: 1896

GOV BONUS: 474

SURPLUS: 214

SCIENCE: 149

SAVINGS: 85

CRIME: 171

PAID: 860

MAINT: 1125

ENEMY: 0

FOOD

PER TURN: 3602

CRIME: 310

EATEN: 2064

STORED: 1228



iectării unităților militare, modularizarea pe patru nivele a elementelor ce definesc orânduirea socială și forma de guvernământ, precum și apariția granițelor între facțiuni. Bineînțeles, cu adevărat important rămâne numai aspectul social, dintre toate acestea. Totuși, prea puțin pentru a fi un adversar real al CTP-ului, care are mult mai multe elemente noi, orientate la modul cel mai serios pentru îmbunătățirea ideii Civ-ului, elemente pe care m-am străduit să le relievez în acest articol. Acum pot spune că, pentru mine, AC a fost un joc pe care l-am folosit ca să-mi consum din nerăbdarea cu care așteptam CTP. Iar *Call to Power* a confirmat.

De altfel, nu pot să iert la AC faptul că la fiecare descoperire științifică sau construcție aparte mă bombarda cu filozofie de doi bani, chipurile extrasă din lucrările înțelepte ale șefilor de facțiuni. Nu pot accepta ca gândirea mea să fie



insultată cu panseistică ieftină, numai pentru a se crea chipurile o atmosferă și un cadru jocului. O singură chestiune mi-a plăcut din tot șiragul de prostioare pe care ți-l înșiră AC, și anume titlul unei cărți – „Looking God in the Eye”. Asta ca să nu pomenesc de interludiile stupide în care mi se povestește interacțiunea mea cu inteligența planetei. Și care interacțiuni cam rămân la nivelul textului, jocul justificând mult prea puțin intenția producătorului în ceea ce privește relația cu inteligența extraterestră, în context ecologic.

Spre deosebire de Alpha Centauri, *Call to Power* dovedește foarte mult umor, cu zdravene arome de cinism. Modul absolut realist în care ni se conturează portretul unei omeniri în care cel mai bun este cel care profită de prostia oamenilor (vezi minunea Hollywood) și de slăbiciunile lor (vezi clericii și teleevangheliștii) mi se pare una din marile reușite ale CTP. Acest joc este o lecție despre Umanitate, plină de sinceritate și bun simț. O formă de umanism vir-

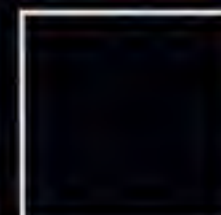
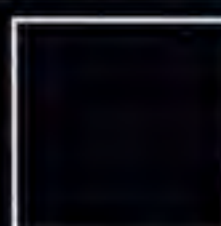
tual, care te poate ajuta să înțelegi mai multe despre lumea în care trăiești. Poate că dacă jocul ar fi fost conceput după evenimentele din Yugoslavia și după modificarea rațiunii de a exista a anumitor blocuri militare, am fi avut în *Call to Power* și un NATO, privit la rândul său cu obiectivitate și umor lucid. Nu-i nimic, timpul nu este pierdut, un mare câștig al acestui joc este acela că nu se termină niciodată, oricând este loc pentru o nouă versiune. Până atunci, concluzia mea este că adevăratul urmaș al Civ-ului nu este Alpha Centauri. AC a vrut prea mult, reușind prea puțin, în timp ce CTP a reușit aproape în totalitate ceea ce și-a propus. Și anume, să nu mai jucăm Civ-ul vechi. La moartea bătrânului Civ, *Call to Power* mă face fericit să vă spun, în maniera în care la Vatican se anunță alegerea noului Papă: „Avem Civilisation!!”.

Marius Ghinea



Technical data

Gen:
Turned-based strategy
Producător:
Microprose
Distribuitor:
Activision



WARZONE 2100

Welcome in HELL!!! This is a warzone...
Restrected area... No dogs, cats or kids allowed...
BEWARE!!!

Anul de grație 2100... toamna... Ploua mărunț și des cu picături cât bobul de orez. Aceasta era ultima ploaie acidă a lunii iunie. Dar nu a fost așa dintotdeauna. Totul era schimbat. Însă, înainte de asta...

Pământul era așa cum îl știm toți. Plin de soare, ploi, vânturi și verdeată, cu oameni buni, răi și pașnici care trăiau fiecare zi în cel mai normal mod. Mergeau la serviciu, creșteau copii, aceștia mergeau la școală, se jucau, alergau... într-un cuvânt totul decurgea normal.

Dar de viitorul și siguranța oamenilor oare cine se ocupa? În mod sigur, nu omul de rând de care vă vorbeam mai sus! Vă spun eu cine erau responsabili! Guvernul, președintele și parlamentul, adică toată tagma de politicieni pe care bieții oameni i-au votat în speranța unui viitor luminos. Dar vai!!!... rău s-au mai înșelat sau mai bine spus rău au mai fost înșelați! Haideti că am început să aberez. Nu vreau să

credeți că doresc să vă vorbesc despre politică sau despre războiul din Kosovo. Cum adică, despre ce? Vreau să vă vorbesc despre războiul din *Warzone 2100*!! Însă mai bine să vă spun despre este vorba.

Povestea este simplă. Cei de la „Star Wars Defense System” au creat un sistem automat, capabil să protejeze Pământul în cazul unui atac nuclear. Se pare însă că proiectul acestora nu prea reușește deoarece, în loc să protejeze Terra așa cum trebuia, acest „defense system” face exact contrariul, efectuând atacuri nucleare asupra Washington-ului, Moscovei și Beijing-ului și a altor orașe importante de pe glob. Întrebarea se pune: avem de-a face cu o defecțiune catastrofală sau este vorba de un plan diabolic al unei organizații teroriste? Oricum am spune, rezultatul este același: dezastruos. Mă refer la cei aproximativ un milion de supraviețuitori rămași și la starea jalnică a planetei care trece printr-o adevărată iarnă nucleară.



De fapt ce este Warzone 2100?

Este vorba despre un RTS de calitate care introduce gamer-ul într-o lume futuristică, o lume care a suferit răni grave și puternice în urma unui război nuclear. Acțiunea are loc în America de Nord... Oops, în ce a mai rămas din acest continent vizibil afectat de catastrofa despre care vă vorbeam mai sus. În urma războiului au apărut foarte multe grupări militare și fracțiuni politice care luptă între ele ca nebunele pentru a controla ultima rămășiță de resurse a Terrei. Rolul vostru, al gamerilor, va fi acela de prelua conducerea unei astfel de grupări împreună cu care veți construi un cartier general pe ruinele unei vechi baze militare în Rocky Mountains. Misiunea voastră este una deosebit de grea și anume aceea de a reconstrui tot ce a fost dărâmat și de a reinstaura pacea și prosperitatea pe Pământ.

Warzone 2100 a fost creat de către Pumpkin Studios și este primul RTS în care sunt combinate atât elemente inovative cât și tradiționale. Există o oarecare asemănare între Wargames, distribuit de Eidos Interactive, și această realizare a celor de la Pumpkin. Însă de data aceasta avem de-a face cu un engine tridimensional. Dar să știți că nu doar terenul, background-ul, este realizat în 3D, ci și structurile, vehiculele sau diferitele obiecte din joc.

Cei care au jucat Total Annihilation sau Dark Reign nu vor avea probleme în ceea ce privește gameplay-ul. Trăsătura principală constă în faptul că *Warzone 2100*





este realizat astfel încât gamerul este nevoit să exploreze împrejurimile pentru a găsi tehnologii care au existat înainte de holocaust. Aceste tehnologii îl vor ajuta să se dezvolte și să își ducă misiunea până la capăt. Astfel, în *Warzone 2100*, cel care joacă este nevoit să caute și să se descurce cum știe el mai bine pentru a-și procura cele necesare construirii unei noi lumi.

Fiecare unitate sau vehicul are o structură de bază, constând din diferite tipuri de arme sofisticate sau sisteme de propulsie. Pe parcurs ce avansați în joc, tehnologia voastră evoluează și astfel aveți posibilitatea să vă îmbunătățiți unitățile. Astfel, vă veți putea alege alte tipuri de arme mult mai puternice cu care să vă dotați vehiculele de război: mitraliere, lasere, lansatoare de rachete sau aruncătoare de flăcări. De asemenea, vă veți putea înlocui și sistemele de propulsie cu unele mai performante.

Comanda unităților este deosebit de reușită, cu foarte multe detalii și instrucțiuni. Puteți alege nivelul de agresivitate al acestora, iar

atunci când va trebui să vă retrageți, dacă unele dintre acestea sunt avariate, le puteți trimite la reparat sau la centrul de reciclare. Acum puteți selecta unitățile în funcție de tipul de arme cu care sunt dotate, de capacitatea de transport sau în funcție de cât de rapide sunt. Acest lucru vă va oferi posibilitatea de a vă organiza și coordona trupele mult mai bine.

Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost faptul că unitățile și clădirile pe care le veți construi într-o misiune vor apărea și în misiunile ulterioare, ceea ce te face fericit că nu mai trebuie să o iei de la început cu construcțiile. Păi, asta e bestial, nu? Așa că pe parcurs ce numărul unităților și al clădirilor tale crește, baza ta este într-o continuă dezvoltare. Acest lucru o să vă ușureze misiunea în care v-ați angajat. Există un centru de comandă care va contoriza toate acestea și în care mai există și un sistem radar cu care vă puteți supraveghea și apăra baza de eventualele atacuri ale dușmanilor tăi.

Let me play a game...

Warzone 2100 este un titlu cu totul special care cu siguranță a fost, este și va fi jucat din scoartă în scoartă de către pasionații acestui gen. Cei care au fost vrăjiți de feeling-ul din *Warzone 2100*, cred că au petrecut ore în șir în fața calculatorului încercând să reconstruiască din temelii bătrânul continent al Americii de Nord.

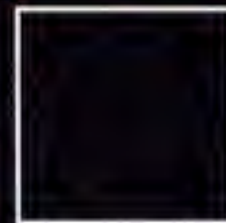
Toată povestea de mai sus vă va ajuta probabil să înțelegeți acest titlu sau să îl apreciați mai bine. Cel puțin sper că am trezit interesul acelor care nu au văzut încă *Warzone 2100*.

Deci, dragii mei leveliști, avem de-a face cu un joc din ultima generație de RTS-uri care sunt sigur va fi în topul preferințelor mult timp de acum în colo. Grafica, engine-ul și povestea nu fac decât să vă asigure că veți avea parte de un joc superb care vă va face să trăiți o adevărată experiență. Și... Experiența Docet!!!

Wild Snake

Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Pumpkin Studios
Distribuitor:
Eidos Interactive



Championship Manager 3

A fost unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului 1999.
Hai să vedem dacă a meritat!!!

Am fost unul dintre aceia care tropăiau de nerăbdare să pună mâna pe *Championship Manager 3*. În fiecare dimineață când intram în redacție verificam dacă a sosit mult așteptatul pachet de la Eidos. Nu vă spun ce apelative primeau aceștia de fiecare dată când am găsit câte un fax prin care se scuza: „...dar lansarea pe piață a lui *Championship Manager 3* se amână”. Dar a venit și ziua fericită, când CD-ul cu *Championship Manager 3* se odihnea liniștit pe biroul

STUPOAREA

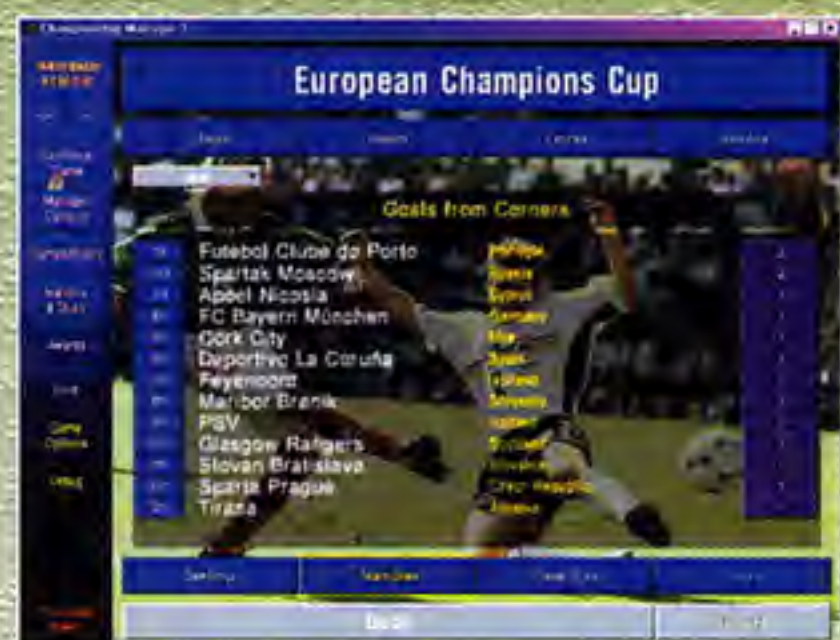
... se instaurează pe fața mea. La început nu mi-a venit să cred și am restartat jocul. Același fenomen! La o asemenea configurație, un joc de management de fotbal are nevoie de 28 de minute (pe ceas) pentru a se inițializa. Pur și simplu refuzam să cred așa ceva. Premier Manager '99 care are nevoie și de Voodoo2 se încarcă muuuuuult mai rapid pe un P166. De curiozitate am încercat și pe un P166 la 32Mb, iar acele cronometrului au indicat aproape 50 de minute. Inadmisibil pentru un joc de acest gen să aibă asemenea timpuri... exorbitanți... de încărcare.

Abia acum îți poți alege numele, echipa pe care să o antrenezi, după care încă aproximativ 10 min. de așteptare pentru a procesa noile date. Am strâns din dinți și am îndurat aceste lungi așteptări în speranța că măcar jocul îmi va răsplăti așteptările. Neah!!!! De unde?!? A urmat un șir întreg de nervi și altele... de credeau colegii că fac bucațele computerul. Începe jocul frumos, și îmi aruncă în față o mulțime de informații despre cluburi, jucători, campionate, ligi, cupe etc., de parcă toată biblioteca mondială a fotbalului era încorporată în acest joc. Prin mulțimea de butoane a interfeței am găsit unul

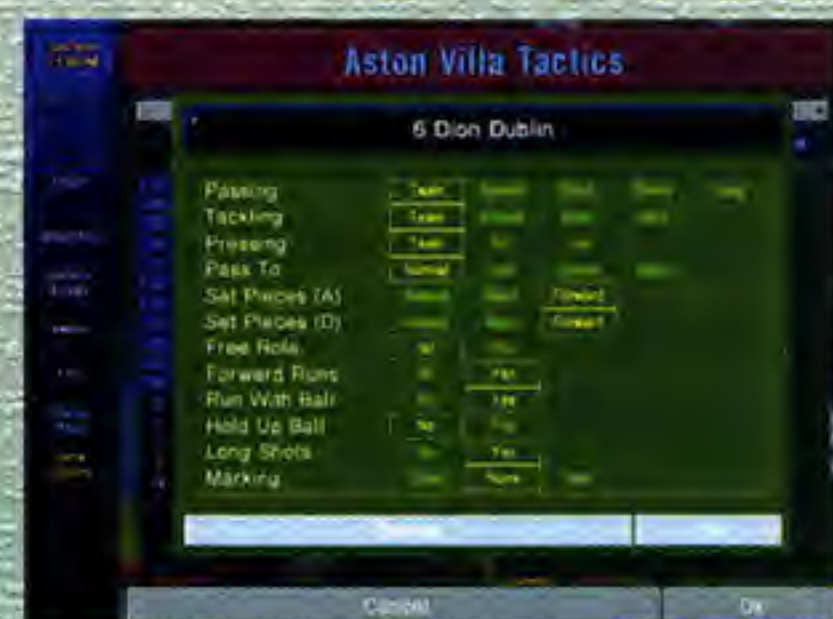


pe care scria numele meu. Ei, bine! Asta este de fapt porțița de intrare în joc. De aici ajungi în toate ferestrele de care ai nevoie pentru a juca efectiv *Championship Manager 3*. De aici mergi la echipă, de aici la transferuri, la dosarul tău personal și multe altele, de multe ori ajungând să sapi trei-patru ferestre pentru a ajunge acolo unde doreai. Într-un cuvânt, interfața e de toată jena.

Și ajung la momentul în care trebuie să-mi pregătesc echipa pentru campionatul care bate la ușă. Primul lucru pe care-l face orice antrenor: își alege primul 11 și apoi rezervele. La fel am făcut și eu. În sfârșit începusem și eu să simt că joc, mai ales că aici totul era atât de interesant și relativ ușor. Asta mai ales din cauza multitudinii de filtre pentru jucători. Ai nevoie de un fundaș dreapta? Atunci pe ecran



meu de lucru. Dar..... și aici las o mulțime de puncte de suspensie. Dezamăgirea a fost pe seama nerăbdării cu care l-am așteptat. Pe cutie scrie frumos: „Recommended requirements: P233, 64MB”. Bun! Bag jocul pe un P2, la 300 Mhz și 64 MB. Și...





nu vei vedea decât jucătorii care pot evolua pe acest post. Ca o paranteză, un fotbalist poate juca pe mai multe posturi. Următorul pas este pregătirea tacticii de joc, care este atât de complexă încât poți pierde ore în șir până să realizezi una care să-ți placă. Dar la urma urmelor acesta este una din plăcerile pe care ți le poate oferi un astfel de titlu. Ai posturi care nu sunt acoperite de jucători prea buni? Nici o problemă, transferurile sunt la îndemână. Problema este să ai bani pentru ele, deoarece finanțele clubului (asupra cărora nu ai nici un control) și banii de transfer sunt două lucruri diferite. Unii jucători or să vină, alții nu! Așa e în fotbal, nu poți avea totul! Ok! Am rezolvat eu tot ce era necesar și am dat clic pe „Continue” ca să ajung la primul meci amical aranjat. Și...

Din nou stupearea

... își face loc pe chipul meu. Championship Manager 3 nu sare săptămânal sau până la primul meci cum eram obișnuit la celelalte jocuri ale genului, ci doar până a doua zi dimineată. Atenție, dimineată, fiindcă apoi urmează după-amiaza și seara aceleiași zile. N-ar fi fost ceva atât de extraordinar dacă pentru fiecare treime de zi n-ar fi trebuit să aștept cel puțin 20 de minute în care computerul meu care se chinuia să proceseze. Cu chiu cu vai am ajuns și la meciuri. Primul meci amical, victorie zdrobitoare,

au urmat apoi câteva egaluri și o înfrângere. Și... începe campionatul. Meci după meci pierdeam, nu conta că jucam acasă sau în deplasare. Și nu pierdeam oricum, scorul minim era 3-0. Ceva nu e în regulă. Am salvat înaintea unui meci (chiar și când salvezi aștepti de-ți vine acru) și după ce am pierdut, am reîncărcat jocul. La fiecare reîncărcare schimbam ceva la echipă... fie la tactică, fie la componența lotului, fie la poziționarea jucătorilor în teren. Nimic, absolut nimic nu avea nici un efect. Aceleași rezultate catastrofale. Pe când jucam Premier Manager, la un moment dat am pierdut acasă un meci cu 2-0. Normal că nu mi-a convenit, am reîncărcat și am jucat meciul din nou. Același rezultat, cu golurile înscrise exact în aceleași minute. Atunci, la următoarea reîncărcare, am făcut o mică modificare la tactică, o modificare ce părea nesemnificativă, iar meciul s-a terminat cu scorul de 1-1. Altă viață! De ce nu se întâmplă același lucru și în Championship Manager 3? E adevărat că am început jocul cu o echipă de ligă a treia, dar asta nu



era o scuză pentru acele rezultate în fața unor echipe de valori apropiate. Ca să fac un mic test am reînceput jocul alegând de data aceasta să antrenez Manchester United. Și istoria s-a repetat! Acesta a fost momentul care a decis dispariția definitivă de pe hardul meu a lui Championship Manager 3.

Nu vreau să închei articolul fără să vă mai povestesc un pic și despre modul în care se desfășoară meciurile. „Cea mai palpitantă simulare meciurilor de până acum” era sloganul care apărea peste tot. Unde? Că eu unul nu am văzut nimic palpitant în a pierde toate meciurile la un scor de handbal. Nimic palpitant nici în faptul că nu văd jucătorii evoluând în teren, ci doar primesc un fel de briefing al



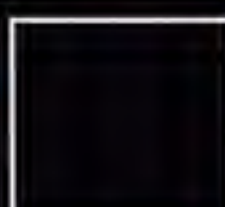
meciului. X e la balon, X pasează lui Y în careu și acesta șutează în bară. Unde e suspansul? Unde sunt emoțiile? Când iei mereu gol în primele cinci minute, când atacă numai jucătorii adversi, când toate șuturile fotbaliștilor tăi sunt ratări... nu cred că poți spune că ai avut un meci palpitant, ci doar unul iritant.

Concluzia finală? Dacă aveți o răbdare de fier, un calm englezesc și o inimă care se ține foarte bine, atunci puteți încerca măcar pentru câteva ore Championship Manager 3. Altfel, nu vă sfătuiesc! Păcat de câteva lucruri foarte bune și drăguțe care totuși pot fi regăsite prin acest amalgam de frustrări produse de Championship Manager 3. Domnilor de la Sports Interactive, mai aveți mult de lucru până să scoateți un titlu cu adevărat competitiv.

Claude

Technical data

Gen:
Management fotbal
Producător:
Sports Interactive
Distribuitor:
Eidos



CORSAIRS

For fortune, for fame... and for the king too!

Nave la tribord!!!... și într-adevăr la orizont se vedeau cele zece nave comerciale de-abia târându-se datorită încărcăturii bogate. Galioanele spaniole încărcate cu aurul smuls din Lumea Nouă încercau să străbată oceanul pentru a umple cuferele coroanei hispanice. Dar marea ascunde nenumărate primejdii și de aceea în convoi au fost incluse și șapte fregate pregătite pentru orice surpriză.

Toate acestea îți trec prin gând în timp ce studiezi prin ochean traseul și amplasamentul navelor. Întorcându-te către secund îi indică cu degetul un punct din convoi, iar acesta a înțeles imediat planul de atac. În acel punct trebuia spart convoiul pentru ca între fregatele din escortă și viguroasa ta brigantină să se ridice un baraj viu format de galioane. În secunda următoare corabia a țâșnit cu toată hotărârea spre convoi. Rapiditatea și exactitatea atacului i-a prins complet nepregătiți pe marinarii fregatelor. După aproape o oră, cinci fregate erau scufundate, una o luase la sănătoasa, iar pe puntea fregatei comandat stăteai victorios, cu fața

arsă de soare și cu pletele în vânt, sfidător la adresa unei umanități pentru care erai un renegat... un corsar.

A game of life

Foarte mult timp piraiții și corsarii au fost considerați niște renegați, niște proscrisi. Dar cu toate acestea, foarte mulți bărbați destoinici au pornit-o pe acest drum. Faima și bogățiile obținute din această meserie distrugau și ultima undă de teamă față de funia care-i aștepta în cazul în care erau capturați.

Prin sec. XVII, doi mari suverani: Ludovic al XIV-lea (Franța) și Elizabetha I (Anglia) au realizat cât de utili ar putea fi acești oameni în cadrul marinei militare. Cu toată opoziția nobililor, cei mai valoroși dintre corsari au primit ranguri de ofițeri în marină, iar unii dintre ei au avut realizări impresionante. Exact acesta este decorul în care se desfășoară acțiunea jocului *Corsairs*. Și tu ești unul dintre sutele de corsari care s-au hotărât să intre în „legalitate” acceptând comanda unei fregate din marina engleză sau cea franceză. Jocul are două cam-



panii diferite, câte una pentru fiecare dintre cele două mari puteri europene amintite până acum. Nu este ușor să stăpânești o corabie pe mare, iar când este implicată într-o luptă, totul se complică și mai mult. Ca urmare, *Corsairs* ne oferă un tutorial care odată parcurs ne dă „certificatul de corsar”.

Odată ce ne-am hotărât sub stindardul cărei națiuni vom naviga, Măria Sa Regele (sau Regina după caz) ne oferă un document care atestă că apărăm interesele respectivului regat, indiferent de metodele folosite și că ne putem bucura liniștiți de roadele escapadelor noastre. După care ridicăm ancora și cu pânzele în vânt ne vom îndrepta către Caraibe, teritoriul unde vom căuta gloria și bogăția. Odată ajunși la locul acțiunii vom primi instrucțiunile necesare, eventualele ținte prin intermediul unor misive din parte guvernatorilor coloniilor din Lumea Nouă. Între timp ești liber să faci ce te taie capul, să ataci orice navă sau port, să jefuiești și să ucizi pe cine vrei. Doar că nu trebuie să uiți de obiectivele principale, cele sosite în taină mare de la cei ce trag sforile din umbră.

În Caraibe sunt prezente aproape toate marile forțe navale europene: spaniolii, francezii, englezii, portughezii, olandezii etc. Nu există teritorii marcate, nu există granițe, un oraș olandez poate sta liniștit lângă unul spaniol. De ce am amintit de asta? Fiindcă vreau să amintesc un lucru care m-a impresionat extrem de plăcut. Atunci când două nave sunt în implicate într-un duel veți putea auzi o



mulțime de invective și strigăte de luptă în limba națiunii de care aparțin marinarii.

Road to fortune

Atâta timp cât ai fost corsar erai de unul singur. Acum însă poți ajunge să conduci flote întregi de nave. Cum? Simplu. Una bucată metodă ar fi să capturezi cât mai multe nave, eventual cu încărcătură cu tot. Alta și cea mai simplă este să construiești altele noi, bineînțeles dacă punga sau cufărul îți permit. Acestea vor fi echipate cu marinari (of course), tunuri, muniție și eventual câțiva bănuți. Orice port îți poate oferi, la un anumit preț, orice ai nevoie. Coloniile proprii e bine să le protejezi, nu de alta, dar nu ar fi prea plăcut să fie capturate de cine știe cine. Și cum nu poți ține tot timpul nave în zonă, atunci va trebui să construiești întărituri. În colonii pot fi construite și alte edificii, gen far sau doc.



Dar nu aici este frumusețea jocului, ci în confruntările navale. Cu pânzele umflate de vânt, corăbiile se urmăresc și-și trimit salve de tun. Dacă vrei, poți aborda nava și atunci vei intra într-un combat screen în care îți conduci oamenii la luptă asemeni hoardelor din Warcraft. Printre pirăți se vor afla și ofițeri, care trebuie protejați deoarece sunt singurii echipați cu pistoale și mai ales pentru că moartea tuturor ofițerilor de pe corabie înseamnă automat predare

necondiționată. Dacă în abordaj este implicată corabia pe care te afli tu, ai grijă ce faci, pentru că moartea ta înseamnă sfârșitul jocului. Un lucru care mi-a plăcut în cadrul acestor încleștări este modul în care pirății trec de pe o corabie pe alta, pe sfori, exact așa cum eram obișnuiți din filmele pe care le vizionam pe când eram puștani. Când ataci un port, singura diferență este că lupta nu se mai duce între echipajele celor două nave, ci cu garnizoana, care de cele mai multe ori este mai numeroasă. Dar un asediu prelungit poate micșora numărul soldaților prezenți în port.

Ah! Dar am uitat să vă spun ce este cel mai important: cum se fac banii în Corsairs? Pe lângă aur, de obicei navele mai transportă și alte mărfuri: mătase, mirodenii, cafea, zahăr, care pot fi vândute în orice port mai prietenos.

Și încă un lucru mai vreau să amintesc. Poți angaja spioni care odată imbarcați pe o navă îți vor transmite tot timpul poziția acestora ca și locul în care se află porturile prin care acostează.

De mult așteptam un astfel de joc, unul care să reînvie mitul pirăților. Și cel mai important, unul care să recreeze cât mai credibil frumusețea și atractivitatea unei astfel de „meserii”. Chiar dacă nu este o realizare excepțională din punct de vedere tehnic, Corsairs a atins acest obiectiv și aduce un suflu nou în lumea RTS-urilor.

Claude



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Microids
Distribuitor:
Microids



Requiem: Avenging Angel

Se pare că cei de la Cyclone Studios au făcut acest lucru, ba chiar au mers mai departe. Au conceput un titlu pe această temă. Un 3D first person shooter, în care Malachi, unul dintre apărătorii binelui, coboară pe pământ pentru a apăra rasa umană. Însă îngerii pe care îi vom întâlni de-a lungul lui *Requiem: Avenging Angel* sunt unii mai speciali, niște înger războinici, care luptă de ambele părți: a binelui sau a răului. Cei care luptă de partea binelui sunt Heaven Chosen Soldiers, iar cei răi se numesc Fallens. Iar dușmanii contra cărora va lupta acest înger salvator vor fi foarte diverși: de la creaturi hidoase și monștri, până la diavoli sau oameni simpli.

It is war in Heaven!

Dar să vedem mai pe larg care este povestea ce stă la baza jocului. După un prim război în rai, o parte a îngerilor, în frunte cu Lucifer, sunt

Ați încercat vreodată să vă imaginați cam cum se desfășoară lupta dintre înger și demonii iadului?

alungați. Pentru o perioadă de timp lucrurile sunt liniștite, nimic rău nu se întâmplă. Dar cum pacea este greu de menținut, un al doilea război izbucnește pe tărâmul sfânt.

În urma acestui război, toți îngerii răi sunt „expulzați” într-un univers numit Creation, care de fapt este chiar planeta noastră. Ei intenționează să distrugă rasa umană, ca prim pas al unei răzbunări sângeroase. Sufletele oamenilor uciși de către aceștia sunt trimise pe o navă din spațiu, numită Leviathan. Cu cât primește mai multe suflete de oameni nevinovați, cu atât mai puternică devine această navă, pe care îngerii cei răi intenționează să o folosească mai târziu în acțiuni barbare, îndreptate împotriva umanității și a îngerilor cei buni. Aflând

planurile demonice ale acestora, cei rămași de partea binelui, Heaven Chosen Soldiers îl trimit pe Pământ pe Malachi, cel desemnat să lupte contra tuturor demonilor și Fallen-ilor pentru a salva omenirea și pentru a-i împiedica pe Fallen-i să-și ducă la îndeplinire planurile diabolice.

Let's kill all evil creatures

Pentru a ajunge pe Pământ va trebui însă să treci prin tărâmul diavolului, numit the Chaos, care de fapt este chiar iadul. Aici sufletele rele sunt aduse pentru păcatele făcute și vor suferi pentru totdeauna. Lucru vizibil de cum pătrunzi aici. La fiecare pas întâlnești sânge, cadavre, oameni spânzurați, legați, chinuiți, fețe ce ies din pereții plini





de sânge și scot țipete de suferință și gemete, la care se adaugă și o muzică funebă, ce mai, te apucă groaza. Parcă ai fi într-un film horror. Din păcate, acesta este singurul mod de a ajunge pe Pământ. Dar ca un înger ce ești, vei reuși să treci de această încercare. Oricum, acest prim nivel nu este greu, el are rolul de a te familiariza cu armele sau mai degrabă puterile specifice unui înger.

Și dacă tot am amintit despre puterile angelice, să spunem câteva cuvinte despre ele. Vei avea astfel, de la capacități ofensive cum ar fi fulgere sau fireballs, până la abilități defensive, ca de exemplu un scut sau posibilitatea de a devia loviturile inamicilor. Și cum un înger este o ființă sfântă, vei beneficia și de anumite puteri biblice, cum ar fi transformarea inamicilor în sare sau lansarea unor roiuri de lăcuste care vor face ravagii printre dușmani. Dar aceste puteri le vei dobândi doar mai târziu, pe parcursul jocului. Pentru început vei avea la dispoziție doar fulgerul.

Un înger printre oameni

După ce ai trecut prin terifiantele coridoare din Chaos, vei ajunge pe Pământ. Însă în momentul în care ajungi aici îți vei pierde aripile și odată cu ele și puterile angelice. Va trebui să umbli printre oameni, la început cu mâna goală, fără nici o armă, iar pe măsură ce vei îndeplini misiunile, îți vei recâștiga treptat puterile.

Misiunile care se vor desfășura pe Pământ vor avea loc în locuri care de care mai ciudate. Vei merge printr-o tabără de refugiați, printr-o uzină electrică, prin canale colectoare, prin baruri, spitale sau baze militare. Vei ajunge chiar și pe nava Leviathan. Și din când în când te vei întoarce pe Chaos, unde vei lupta cu demonii și Fallen-ii. Iar prin locurile prin care vei umbla, vei întâlni oameni pe măsura locului. Omul potrivit la locul potrivit. Bolnavi, soldați răniți, patroni, și alte categorii de oameni. Cu unii dintre aceștia vei sta chiar de vorbă și vei obține informații care te vor ajuta.

Și inamicii cu care vei lupta vor fi în strânsă legătură cu locul în care te afli. Astfel, în Chaos vei lupta cu reptile, viermi giganti și chiar diavoli. Pe Pământ te vei confrunta cu oameni de diferite feluri, de la cei mai slab pregătiți, până la cei mai puternici. Aici vei putea obține și arme specifice oamenilor: un pistol, o pușcă, o mitralieră, un lansator de grenade, un lansator

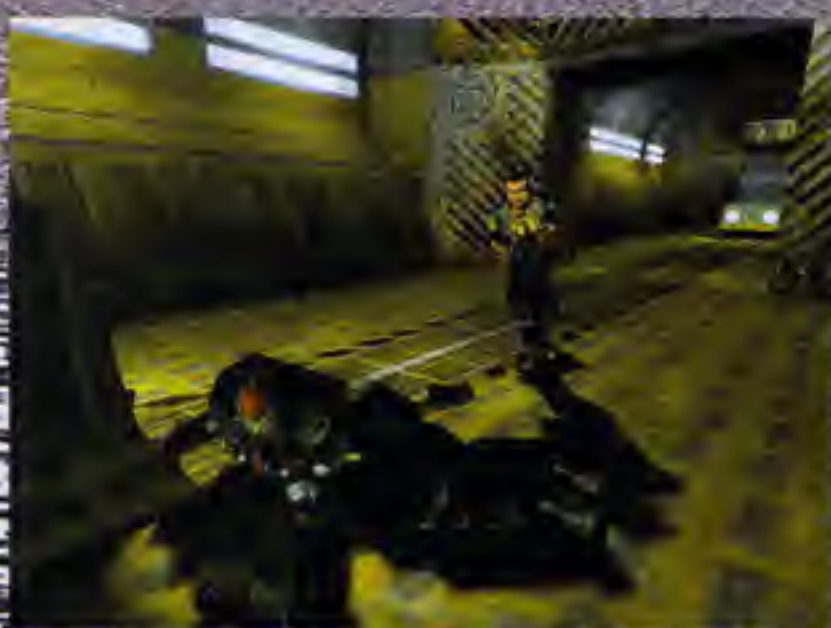
de rachete și chiar o pușcă cu lunetă. Chiar dacă armele din jocul celor de la Cyclone Studios nu se compară cu cele din alte first person shooter-uri consacrate, acest minus este compensat de puterile angelice.

La capitolele grafică și sunete, *Requiem: Avenging Angel* stă destul de bine. Personajele sunt destul de bine articulate și detaliate. Mediul înconjurător este când detaliat, ca de exemplu pereții din tabăra de refugiați sau cei din Chaos, când mai puțin finisat.

Sunetele sunt bune, mai ales cele din momentele în care inamicii transformați în sare se sparg în bucăți sau când tragi cu mitraliera. Gemetele și sunetele de suferință pe care oamenii chinuți le scot amplifică senzația de teroare, de groază care domnește peste toate teritoriile, iar zgomotele propriilor pași au menirea de a-ți aminti că ești singur împotriva mai multor dușmani.

Jocul celor de la Cyclone Studios beneficiază și de suport multiplayer, că doar o bătăuță între îngerași e binevenită oricând. În rest, nu prea am ce să vă spun, doar că povestea care stă la baza acestui joc (și care este singurul element care distinge jocul de altele din această categorie), face din *Requiem: Avenging Angel* un first person shooter care merită jucat de către fanii genului.

Dr. Pepper



Technical data

Gen:
First person shooter
Producător:
Cyclone Studios
Distribuitor:
3DO
Ofertant:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Malkari

Imperator of the Universe, visul
oricărui cetățean român!!!

Se pare că urmașul de seamă al celebrului Master of Orion va fi Birth of the Federation produs de aceeași firmă, **Microprose**. Până când însă va apărea acesta ne vom umple timpul cu **Malkari** al celor de la **Interactive Magic**, o strategie turn-based care își are ca loc de desfășurare o galaxie Malkari postapocaliptică din care nu au mai rămas decât niște asteroizi amărâți. Cică soarele Malkari s-a hotărât brusc că e prea înghesuială în jurul său și a explodat. În urma acestui Big Bang, galaxia a fost transformată într-un conglomerat de asteroizi pe care încearcă să supraviețuiască cine mai poate. S-au format vreo cinci caste diferite în interiorul fiecăreia existând alte nenumărate facțiuni. Și uite așa începe lupta pentru supremație, cine are mai mulți asteroizi ajunge Imperator și câștigă jocul.

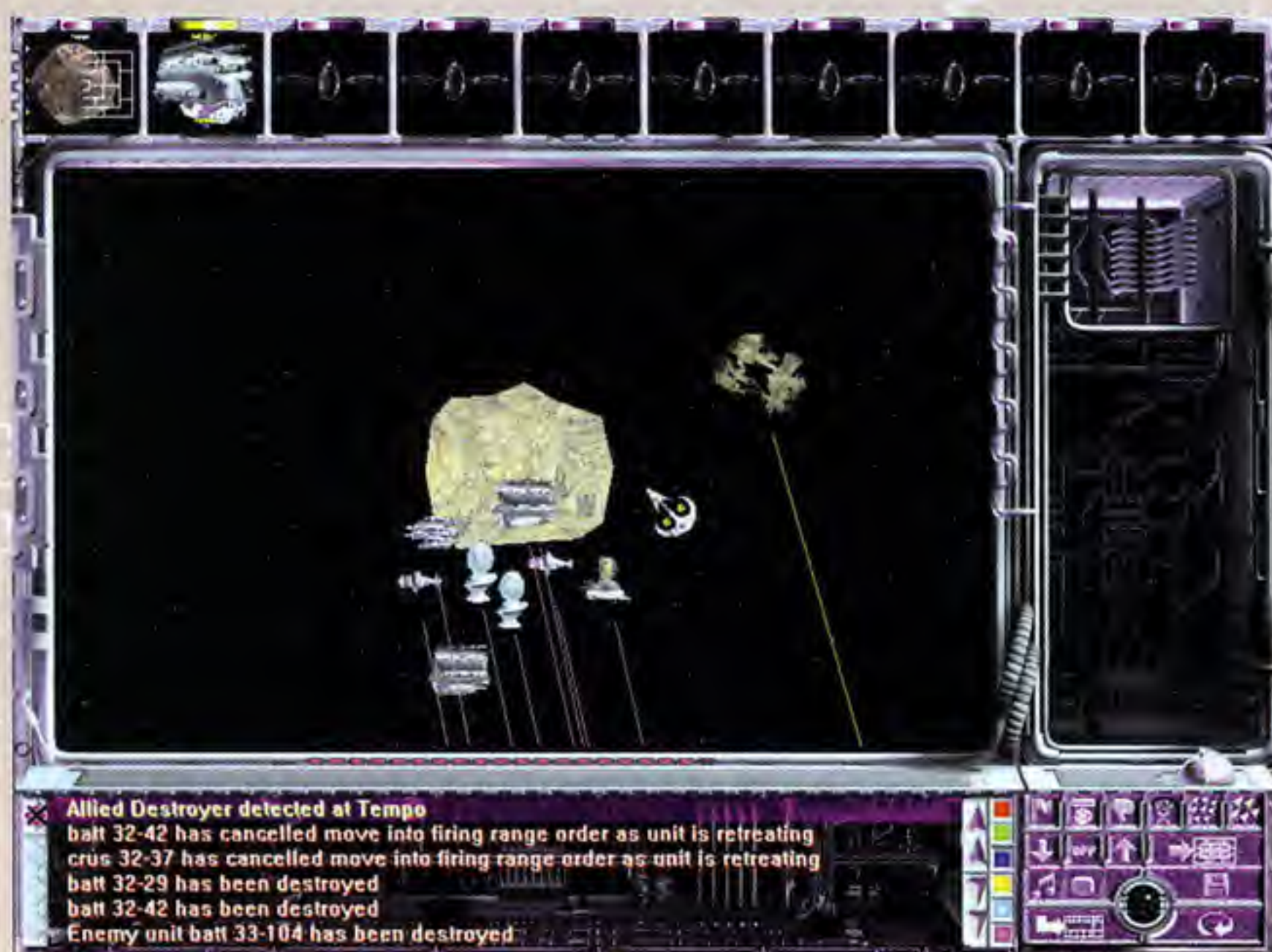
Building, expanding, conquering...

Malkari este un joc tipic de expansiune teritorială și cucerire, ca mai toate jocurile de strategie. Ideea este destul de îndrăzneată, să supraviețuiești unui cataclism cosmic pe niște asteroizi, hmmm... lucru nu la îndemâna oricui. Jocul începe cu tine deținând unul dintre aceste corpuri cosmice cu o mică bază orbitală, un scout și câteva facilități construite pe suprafață. Și acestea sunt uneltele cu care vei aduce un viitor nou și luminos Universului. În principiu, jocul se derulează astfel: Cu scoutul mergi și scanezi asteroizii pe care-i știi și descoperi alții. În acest timp, în baza orbitală începi să construiești alte nave, dintre care primele ar fi unele de transport, apoi cele de luptă. Pe sol lucrurile sunt ceva mai complexe. Suprafața asteroidului este



împărțită în mai multe zone, mai mult sau mai puțin bogate în resurse. Stăpânele solului sunt ATV-urile, de diferite tipuri. În zona din centru va trebui așezat întotdeauna un „scientific ATV”, fiindcă altfel nu poți controla asteroidul. Mai există „power ATV”, care extrage energie din asteroid, „mining ATV”, care nu mai trebuie explicat, și „combat ATV” pentru apărare. Aproape fiecare din aceste ATV-uri pot construi câte o facilitate specifică dacă sunt suficient de multe în aceeași zonă. Că tot vorbim de aceste zone, ele au anumite tipuri de resurse (energie sau minerale), în cantități mai mari sau mai mici, și suportă numai un anumit număr de ATV-uri. Oricum, mai încolo, când ai zeci de asteroizi de aranjat, e bine să folosești auto-employment-ul, care este destul de viabil.

Și să revenim la spațiul unde se va decide practic soarta Universului. Asteroizii au diferite orbite, în jurul a ceea ce a mai rămas din soarele Malkari, au diferite viteze, putând deveni elemente strategice hotărâtoare. Fapt pentru



care a și fost introdusă noțiunea de imagine viitoare. În acest mod poți vedea cum ar arăta configurația sistemului peste un turn, două, trei și chiar mai multe. Asteroizii care păstrează o orbită aproape de cel original sunt mai ușor de apărat, în timp ce acelea care călătoresc aiurea prin spațiu pot deveni baze de atac-surpriză.

Însă nu totul se bazează pe expansiune și cucerire. Cercetarea tehnologică are și ea un aport hotărâtor și este deosebit de complexă, fiindcă se face pe două planuri: studierea echipamentelor deja în folosință în vederea scăderii costului și a timpului de producție și descoperirea unor noi tehnologii. Într-o manieră destul de vagă se mai poate face și comerț cu resurse și voturi. Și fiindcă am ajuns la voturi, trebuie să vorbim un pic despre diplomație. Ca să închei victorios jocul trebuie fie să elimini întreaga concurență, fie să fii votat Imperator. Fiecare asteroid deținut îți dă un vot în plus, plus alte voturi ce pot fi cumpărate de la alții.

Câteva detalii tehnice

Aici ar cam trebui să vorbesc de engine, grafică, sunet, interfață etc. Multe însă nu prea am de spus. Fiindcă, în stilul lor caracteristic, **Interactive Magic** sunt cu grafica și sunetele în urmă cu vreo 10 ani. Designul suprafeței asteroizilor și a facilităților prezente amintește de Civilization. Sunetele sunt slabe și

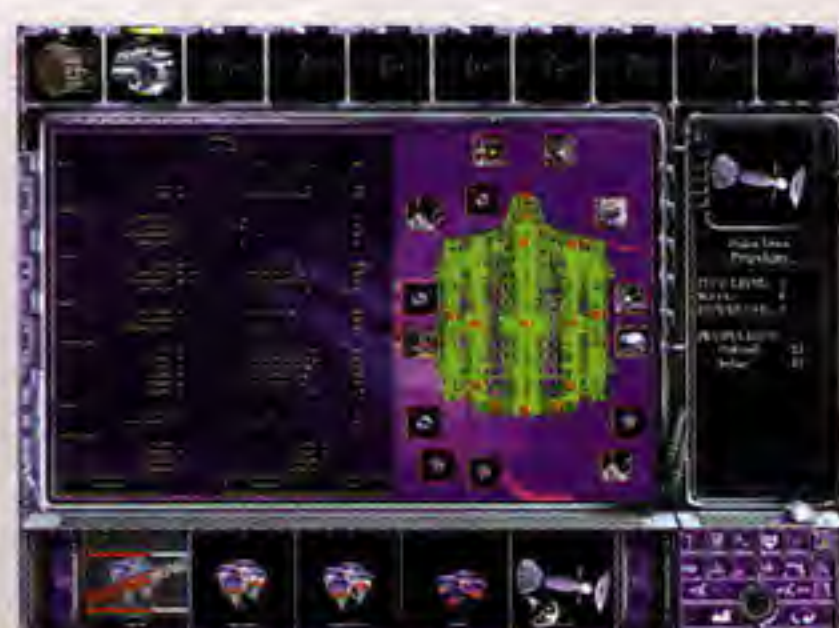


foarte slabe, alt mod de a le caracteriza nu am găsit. Interfața este greoaie, foarte complicată mult prea multe clicuri pentru acțiuni relativ simple - deși s-a încercat introducerea unui fel de shortcut-uri, în partea superioară a ecranului existând niște căsuțe în care se pot include asteroizii sau navele mai importante pentru a putea fi accesate cât mai rapid. Prezentarea spațiului este 3D, cu asteroizii aflați în mișcare. Un lucru care mi-a plăcut este faptul că se centrează pe un asteroid, care vrem noi, și apoi cu dreapta-stânga ne putem învârti în jurul lui. Și mai frumos

este faptul că o navă aflată în spatele corpului ceresc nu poate fi văzută decât dacă vom întoarce harta. Și toate acestea fără a avea nevoie de accelerație 3D.

Cu toate că are o grafică depășită total, complexitatea jocului m-a atras și îl voi mai juca ceva timp. Cât? Până apare Birth of the Federation pe care eu personal îl aștept cu mare nerăbdare. Pentru cei de la **I-Magic** nu am de spus decât un lucru: Căutați domnilor niște artiști ai graficii, fiindcă e păcat să se ducă pe apa sâmbetei niște idei originale și interesante!!!

Claude



Technical data

Gen:
Strategie turn-based
Producător:
I-Magic
Distribuitor:
I-Magic



STAR WARS X-WING ALLIANCE

La Yavin rebelii au obținut o victorie glorioasă, dar nu au câștigat încă războiul.

Primul simulator spațial pe care l-am jucat în întreaga mea carieră de gamer a fost TIE Fighter și mi-a plăcut enorm. Singurul simulator spațial care a mai reușit să mă impresioneze a fost doar Privateer. Lucas Arts continuă seria Star Wars cu acest nou simulator spațial care, pe lângă o grafică și un engine de excepție, ne aduce și o nouă experiență.

For freedom!

De data aceasta nu mai ești un tânăr recrut imperial, nici unul rebel, ci mezinul unei mari familii a cărei principală ocupație este comerțul. Azzameen-ii, deși aveau o simpatie pentru cauza rebelilor, s-au ținut întotdeauna departe de conflict. Erau conștienți că distrugerea relațiilor cu imperiul (și

așa destul de firave datorită în mare măsură familiei concurente), ar fi însemnat sfârșitul vieții pe care o duc. Însă vorba românului: „socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg”. Fără să dorească acest lucru, și în urma unor învârteli ale rivalilor, Azzameen-ii se văd târați într-un conflict al cărui sfârșit este mai departe decât „luminița de la capătul tunelului”. Familia Azzameen a fost rene-gată, unii membrii ai acesteia au fost arestați, alții au dispărut, iar câțiva (printre care și eu), au ajuns în tabăra rebelilor. Și uite cum ajunge subsemna-tul să poarte uniforma roșie a tinerilor recruți rebeli. Antrena-mente, alarme, misiuni, antrena-



mente, alarme, antrenamente, misiuni... iată un mod de viață care (după cum am citit în povestea de background), a fost visul meu de o viață. Toate acestea pentru a ajunge la finalul jocului în care pilotezi Millennium Falcon într-o tentativă de a distruge Death Star 2.



Totul începe cu mine: „Ace” Azzameen, proaspăt reîntors în sânul familiei, care este mai mult decât dornică să-mi împărtășească secretele meseriei de pilot stelar. Primele misiuni sunt cu adevărat plictisitoare pentru cei care au mai jucat ceva din simulatoarele **Lucas Arts**. Sunt simple misiuni în care înveți cum să manevrezi nava, (un correlian corvette de toată frumusețea), împuști containere, le inspec-tezi. Urmează apoi fatidica misiune capcană în care lucrezi cu niște marfă de contrabandă. Și culmea, tocmai când livrai „bebelușul”

rebelilor, apare flota imperială, taman la țanc pentru a te identifica și a te pune pe lista neagră. Urmează fuga spre tabăra rebelilor și testele la care ești supus înainte de

a îți se înmăna co-manda unei na-vete. Abia de acum încolo începe adevă-rata acțiune: misiuni de recu-noaștere, de escortă, atacuri sur-priză și salvări spectaculoase. Și țin să spun că Flota Impe-rială nu este una foarte naivă, poate da mult de furcă unor piloți neexperimentați și prea încrezători.

Cockpit view

Pe întreg parcursul jocului vei avea ocazia să pilotezi toate navele rebele, inclusiv celebrul Millenium Falcon, plus încă vreo două tipuri de Correlian Corvette aparținând familiei Azzameen. Bătrânele Z-95, X-Wing, Y-Wing, mai recentele A-Wing și B-Wing vor avea onoarea de a te primi în cockpit-ul lor. Fiecare navă are anumite calități și slăbiciuni de care trebuie să profiți, ceea ce înseamnă strategii diferite de abordare a conflictelor armate.

Încă de când am văzut primele imagini din *X-Wing Alliance* (în urmă cu câteva luni bune), am fost convins că jocul va fi o realizare deosebită la capitolul grafică. Iar produsul final a depășit chiar și



cele mai optimiste așteptări. Toate texturile navelor, laserele, proiectilele, bazele spațiale sunt realizate cu grijă până la cel mai mic detaliu. Și culmea, engine-ul cu care e dotat *X-Wing Alliance* rulează toate masa asta grafică fără să clipească, fără cel mai mic cusur. Și asta pe un sistem total depășit astăzi, Pentium 166 cu 32 MB și Voodoo2, fiindcă fără el nu prea merge (deși la cărțulia tehnică scrie că se poate și cu „software rendering”). Un alt obiect obligatoriu fără de care nu puteți porni *X-Wing Alliance* este joystick-ul.

Ei! Dar n-am spus nimic de sunet. Și este unul dintre elementele cele mai bine reprezentate în joc. Există o continuă comunicare în timpul luptelor și în urma acestora

poți obține informații destul de prețioase. De altfel, lupta este un amalgam de sunete îmbinate senzațional, dialoguri, lasere, explozii, motoare. Efectul de surround îți dă o senzație nemaîntâlnită de prezență efectivă în luptă. Dacă se trage undeva în dreapta vei auzi focurile doar în boxa din partea respectivă. Îți poți da seama rapid de mișcarea unei nave situate în coada ta după cum se mută sunetul motorului dintr-o boxă în alta. La început, când conduci corvette-le, în dotarea acestora se află și turele pe care le poți pune să tragă automat sau te poți muta tu la comanda lor, lăsând controlul navei pe pilot automat. Oricum, din experiență proprie, vă sfătuiesc să rămâneți în cockpit, aveți mai multe șanse de supraviețuire.



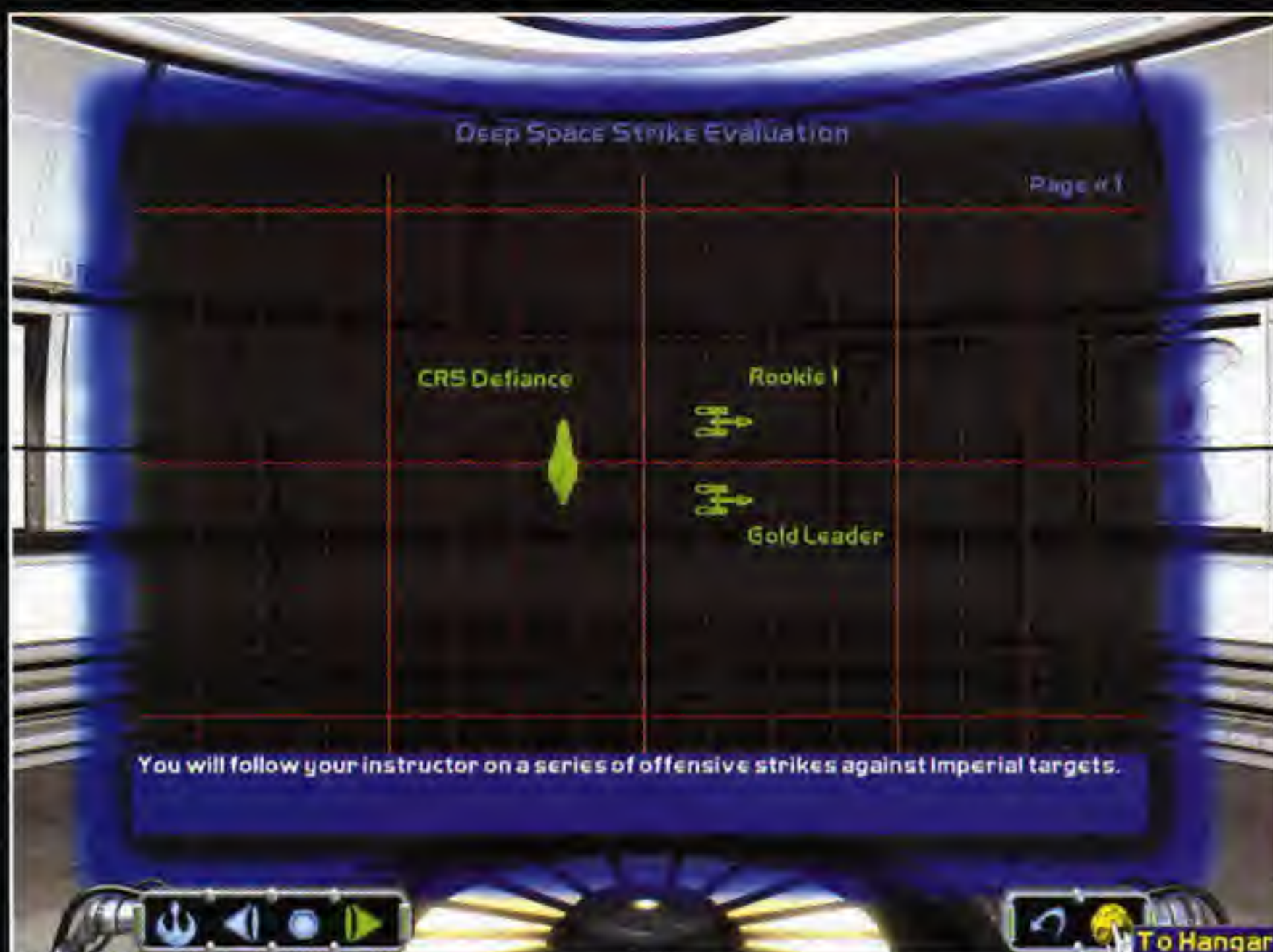


Star Wars a fost și va fi în continuare unul dintre cele mai fascinante universuri create de mintea umană. Iar Lucas Arts

profită din plin de acest lucru scoțând un hit după altul. X-Wing Alliance are tot ceea ce-i trebuie pentru a ajunge în topurile oricărui

gamer: grafică bună, sunet excepțional (cu teme originale din Star Wars), gameplay atractiv (deși campaniile sunt liniare), multiplayer cu „skirmish mode” (un fel de editor de scenarii) în care poți zbura și pe nave imperiale. Și mai presus de orice, un lucru care va avea mare priză la gamerul român, nu are niște cerințe hardware extravagante. Multe firme ar putea lua exemplul de la Lucas Arts, pentru a face un joc foarte bun și competitiv pentru niște sisteme nu tocmai performante.

Claude



Technical data

Gen:
Space Combat Simulator
Producător:
Lucas Arts
Distribuitor:
Lucas Arts



Review Special



EIDOS PLC

Creatorii Larei Croft sub microscop...



Istoria Eidos a început prin anul 1990 sub forma unei companii de cercetare tehnologică care în timp s-a reprofilat pe producția de jocuri. Până în 1995, în urma unor infuzii masive de capital, au reușit să achiziționeze o serie de pro-

ducători și firme care începuseră deja să-și facă un nume pe piața jocurilor de computer: The Domark Group, Simis, Big Red Software și Centregold PLC (cu cele două secții ale sale Core Design și US Gold). Au urmat în 1996 Glassworks și Naked Records. Odată stabilizată poziția pe piață și câștigată încrederea producătorilor, Eidos a reușit să încheie și câteva contracte de exclusivitate a distribuției cu câțiva dintre aceștia (ION Storm, Hothouse Creations, Tigon și Inner-loop).

De la începuturi și până acum Eidos a lansat câteva titluri de excepție dintre care se remarcă în mod special seriile Tomb Rider și Championship Manager. Se pare că sunt unicul căruia nu i-a plăcut Championship Manager, fiindcă pe restul mapamondului se cumpără în disperare. Dar nici jocurile care încă sunt pe banda de producție nu se lasă mai prejos, promițând enorm de mult. Dintre acestea, eu personal de abia aștept să văd Braveheart și Legacy of Kain: Soul Reaver.

Eidos, ca orice companie ce se respectă, este împărțită și ea în mai multe divizii, mai precis trei: Eidos Interactive, Eidos Technologies și Glassworks.

Eidos Technologies este de fapt originala Eidos, înființată în 1990 și este laboratorul de cercetare al firmei. Aici, 24 de specialiști studiază non-stop video-telefonie, video CD-ROM-uri, codec-uri de compresii video și alte tehnologii asemănătoare. Cea mai mare realizare a companiei rămâne totuși contractul de colaborare obținut cu Oracle în 1996.

Eidos Interactive este secția de distribuție sub îndrumarea căreia funcționează toate celelalte secții ale companiei. Pe lângă birourile din Londra mai are filiale în Franța și Germania. Are și o secție de producție, Eidos Interactive Studios, cu

sedii în San Francisco și Londra (care au produs Deathtrap Dungeon).

Glassworks este formată din două divizii US Gold și Core Design. În timp ce US Gold este mai bine cunoscută celor care au trecut prin perioada HC, Core Design a explodat efectiv în ultimii ani, realizând unele dintre cele mai adulate jocuri, în frunte cu Tomb Rider și Fighting Force.

Realizând jocuri atât pentru PC cât și pentru console, Eidos a reușit să se impună pe piață ca unul dintre cei mai apreciați producători și distribuitori. Și bineînțeles că acest obiectiv nu a fost atins decât cu muncă asiduă, o campanie publicitară agresivă și, normal, prin produse de calitate.

Claude



DOMINION: STORM OVER GIFT 3

LEVEL
Review Special

Asemănător cu Starcraft și Total Anihilation, Dominion nu se ridică totuși la valoarea lor.

Avem o poveste scurtă. Un mesaj transmis în urmă cu mii de ani în univers spune că un artefact foarte puternic (the Gift 3 Messiah) se află pe planeta a treia din sistemul solar Gift. Astfel, deasupra planetei cu pricina se apropie trei rase care vor să intre în stăpânirea acestui artefact. Ce urmează este clar: vă alegeți o rasă, înlăturați orice forțe ostile din zonă și puneți mâna pe artefact. Simplu, nu?

Dar să facem cunoștință cu cele trei rase. Prima ar fi rasa oamenilor, a doua este rasa Scorp (un fel de scorpioni), iar cea din urmă este rasa Darkens. Cele trei rase nu sunt chiar diferite în ce privește unitățile și structurile. Este clar că acestea arată diferit din punct de vedere grafic și chiar dacă toată lumea folosește același resurse, sunt cazuri în care dacă unele unități au aceleași caracteristici, ele au un cost de producție diferit. De exemplu, Medium Tank de la oameni și Hive Attacker de la scorpioni sunt asemănătoare, Hive-ul fiind însă mult mai ieftin de construit. Așa că este bine să amestecați unitățile pentru a avea

șanse mai mari, dar chiar și cu acest lucru, diferența dintre rase nu este așa de mare. Este genul de joc în care odată ce ai terminat misiunile cu o rasă nu există prea mare diferență dacă începi din nou cu altă rasă. O diferență clară sunt unitățile speciale (X-Tech) care sunt specifice fiecărei rase (oamenii au de exemplu M-Cat-ul, care poate paraliza inamici și turnuri de pază).

Clasicul RTS

Dacă sunteți familiari cu genul RTS (real-time strategy), atunci știți de la bun început ce aveți de făcut. Construiți structuri, faceți upgrade-uri pe ici și pe colo și distrugeți tot ce vă iese în cale pentru a pune stăpânire pe planetă. Spre deosebire de alte RTS-uri, aici nu vom umbla după resurse cu ajutorul vehiculelor, ci vom construi rafinării peste așa-numitele „Matter Wells”, de unde aceste baze vor extrage singure resursele necesare. Acestea sunt finite, așa că va trebui să căutăm altele după terminarea lor. Pentru a lega structurile de baza principală (pentru energie), va trebui să construim „Umbilicals”, niște structuri care permit transportul energiei la distanțe mari.

Având în vedere că nu prea aduce lucruri noi pe piața RTS-urilor, toată lumea se aștepta ca măcar AI-ul să dea dovadă de superioritate. Dar și la acest capitol am rămas surprins. Jocul are trei nivele de dificultate, dar să nu vă imaginați că acestea se referă



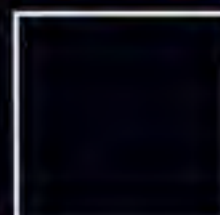
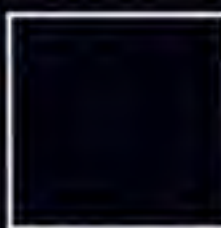
la inteligența unităților. Aș, de unde? Dacă jucați pe nivelul trei veți vedea că este aproape imposibil să rămâneți în viață, dar apoi să și distrugeți ceva, și asta nu din cauză că trupele inamice sunt inteligente, ci pur și simplu nu veți face față numărului mare de trupe care vin spre tine, ca o avalanșă. Asta este numai un aspect. Unitățile sunt pur și simplu idioate în unele cazuri. Spre exemplu, AI-ul consideră important într-un atac distrugerea Energy Beacon-urilor (astea ajută la formarea barierelor de energie). Este adevărat că e bine să le distrugeți primele, dar să nu ții cont de locația lor este o prostie. Spun asta pentru că, dacă inamicii vin să te atace, construiești la o anumită distanță de bază o asemenea structură, iar inamicii se apucă să tragă în ea până o distrug fără să țină cont că de fapt este un decoy pentru a-ți construi noi trupe. Chiar dacă are anumite lipsuri, asta nu înseamnă că este de nejucat. O grafică drăguță și o interfață ușor de utilizat fac din Dominion un RTS care poate lua câteva ore din viața voastră.

Nyk



Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Eidos Interactive
Distribuitor:
Eidos Interactive



Tomb Raider

Aventură combinată cu acțiune în care joci rolul frumoasei Lara Croft!



Iată că a venit momentul să facem un review și la celebra serie Tomb Raider. Presupun că nu există gamer pe fața pământului care să nu fi auzit de această serie în care personajul principal este Lara Croft. Concursuri peste concursuri, idei după idei, competiții peste competiții au planat asupra acestui titlu, ca să nu mai amintesc de afișele și pozele cu Lara pe care le așteptam cu nerăbdare. Sincer să fiu, eu așa am jucat primul meu joc de Tomb Raider: am văzut afișele și câteva imagini cu Lara și am zis că nu ar strica să văd totuși despre ce este vorba. Cu așa tipă tare poate nici jocul nu este de lepădat. Dacă e să o luăm pe cealaltă parte, pur și simplu apariția lui Tomb Raider II și III stau mărturie că produsul a avut mare priză la public și a meritat să aibă o continuare. Fiind un titlu de aventură/acțiune, oricine, indiferent de gusturi, poate pierde ceva timp în fața calculatorului. Dar să trecem puțin în revistă fiecare release al seriei Tomb Raider. Și să începem cu începutul ...

Tomb Raider 1

Prima întrebare care vine pe buzele fiecărui gamer este: ce are jocul ăsta în plus față de altele? Și pentru că noi știm, o să vă dăm și răspunsul. În primul rând este un hibrid între niște titluri destul de renumite. Primul ar fi Fade to Black

de unde avem third person view-ul și mișcările din acest unghi, al doilea ar fi Indiana Jones din care a moștenit aventura și povestea cu un aer misterios și nu în ultimul rând avem Quake, a cărui contribuție a fost în domeniul graficii, respectiv al texturilor.

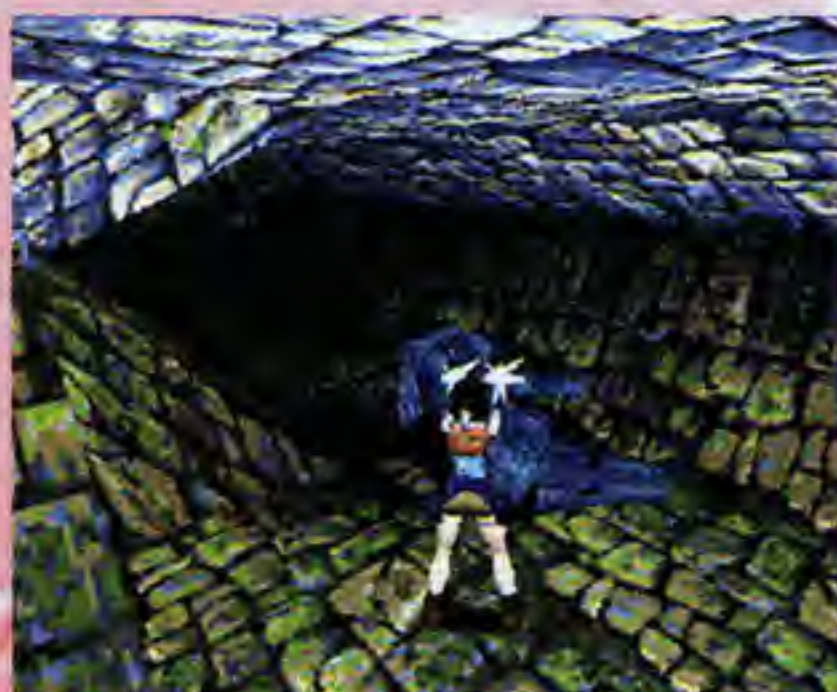
Dar să vă spun care este povestea frumoasei Lara Croft și rolul ei în toată aventura. Tipa este o burgheză din înalta clasă a aristocrației engleze, are numai 21 de ani și aventurile ei încep din întâmplare. Zburând odată cu avionul deasupra munților Himalaya a avut un accident și ea a fost singura persoană care a supraviețuit și a reușit să ajungă din nou în mijlocul civilizației. Din clipa în care s-a întors nu a mai putut însă suporta burghezia și a hotărât să plece în jurul lumii să descopere și să cunoască toate misterele acestei lumi. Astfel, Lara Croft începe o nouă viață.

Acțiunea este liniară, totul se desfășoară de-a lungul mai multor nivele în care ai de-a face cu tot felul de animale, de capcane, de primejdii și secrete. În tot acest quest o vei avea pe Lara în centrul ecranului fără posibilitatea schimbării într-un first person view. Pe lângă faptul că arată bine, ea are și o condiție fizică foarte bună, știind să facă tot felul de mișcări atletice.

Era să uit, pe lângă săgețile de direcționare mai aveți la dispoziție încă nouă taste cu ajutorul cărora

puteți executa tot felul de manevre și sărituri, combinând săriturile cu trasul armelor (puteți face un salt de 180 de grade în lateral și să țințiți în același timp). Că veni vorba de arme, trebuie să vă spun că veți avea din start două pistoale cu ajutorul cărora veți supraviețui prin junglă, iar cu ajutorul lor veți împușca tot felul de animale (lupi, urși, lilieci). AI-ul acestor creaturi este destul de bine pus la punct pentru că nici un animal nu va ataca de fiecare dată la fel, iar dacă nu simte primejdie în jurul său, atunci va încerca să tragă un pui de somn (dacă vă place să kilăriți fără a acorda vreo șansă, vă furișați și îi trageți un glonț direct în cap).

Mulți din cei care au văzut Tomb Raider s-au plâns că nu sunt multe ținte de distrus. Este adevărat că în momentul în care o vezi cu revolverul în mână ai dorința să omori cât mai mult și să tragi în tot ce mișcă, dar trebuie să le reamintesc acestor gameri că avem aici un titlu de aventură combinată cu acțiune și nu un joc de acțiune în care avem câteva aventuri. Dar să nu credeți că omorâțul acestor inamici care apar în joc este floare la ureche. Cea mai importantă regulă în Tomb Raider: când omori să menții dis-



tanța. Nu-i lăsați să se apropie și mai ales nu-i lăsați să vă prindă într-un colț că după aceea nu prea aveți șanse de a nimeri ținta (astfel de momente te fac să detești view-ul acesta inteligent de care dispune).

Ca orice produs și Tomb Raider are ceva lipsuri: nu există o hartă care să te ajute să nu te pierzi în lumea 3D destul de complicată în care te învârti, probleme de grafică din cauza texturilor (te apropii prea mult de un zid și te trezești că vezi ce este în spatele lui). Hardware: P 166, 16 MB RAM, Win '95. Pentru început este destul de promițător și a avut un mare succes, dar să trecem la continuarea lui și la ceea ce aduce nou ...

Tomb Raider II

Este destul de complicat să scoți pe piață o continuare când prima versiune a avut un asemenea succes. Dar acesta este principalul motiv



pentru care un joc are și o urmare. Astfel, Lara s-a întors, mai athletică, mai arătoasă, cu noi arme și noi aventuri. Iată cam ce este nou pe aici: Lara are ceva noi mișcări în program (poate să facă salturi mai mari și să schimbe direcția în aer, se poate cățăra pe ziduri), apar arme în plus (M-16 cu tot cu aruncătorul de grenade și un harpon). Legat de grafică pot să vă spun că a fost puțin finisată dar fără prea multe modificări. Unele dintre ele ar fi: luminarea dinamică care introduce noi obiecte de iluminat cum ar fi torțele, noi haine pentru Lara (costum de scafandru și un bomber jacket). O modificare ce nu sare în



ochi de la început este coada părului care, față de versiunea precedentă, este mult mai mobilă, mai cinematică, începând cu legănatul stângadreapta și terminând cu modul în care se împrăștie în vânt sau în apă.

Acțiunea este mult diferită față de primul release. Aici vom căuta The Dagger of Xian, un obiect chinezesc care poate da celui care îl posedă puterea unui dragon. Lara încearcă să pună mâna pe el în China, mai exact în templul împăratului, dar un tip Bartoli, un italian, reușește să-l fure și să se retragă în Venetia cu el. Așa că ne trezim pe străzile Venetiei (pardon, pe apele ei) și începem noua aventură. Dacă ați jucat primul Tomb veți avea o oarecare deziluzie, deoarece design-ul nivelelor nu mai este chiar la fel de interesant. Dacă acolo ai vizitat America de Nord, Egiptul, Anglia, tot felul de locuri interesante și mistice, aici îți vor umbla pașii prin China, Tibet, Venetia, prin tot felul de structuri și locuri moderne (dar poate unora le place mai mult așa).

Acțiunea a devenit mai interesantă, vei conduce la un moment dat un snowmobile, o barcă cu motor, apar mai multe personaje negative care abia așteaptă să probezi M-16 pe ele (sunt mai mulți oameni de kilărit). Pe deasupra, știi și ceva karate, așa că îmbinarea dintre acțiune și puzzle (explorare) este mai accentuată pe acțiune. Asta nu înseamnă că nu vom avea de rezolvat mistere sau de înfruntat tot felul de capcane și monștri. Obișnuitele capcane ne pândesc la tot pasul: pietre care se rostogolesc, țepi care ne așteaptă pe fundul gropilor,

ziduri care se închid și tavane care se unesc cu podelele. Cum am spus, apar efecte noi de lumină, asta pentru că în acest TR vom avea multe locuri întunecoase, dar Lara este dotată cu un fel de torțe care luminează împrejurimile pentru o perioadă scurtă de timp. Partea bună a acestor accesorii este că pot fi și aruncate. Acest lucru este bun pentru că vor fi multe locuri întunecate în care nu poți ști ce păianjeni sau alte viețuitoare așteaptă să-și înfigă colții în ceva proaspăt. Așa că aprindeți o torță, aruncați-o în acea direcție și vedeți dacă se ascunde ceva pe acolo. Hardware: P 166 / 16 MB RAM / Win '95. Cam atât despre TR2, restul trebuie să-l descoperiți și singuri ...

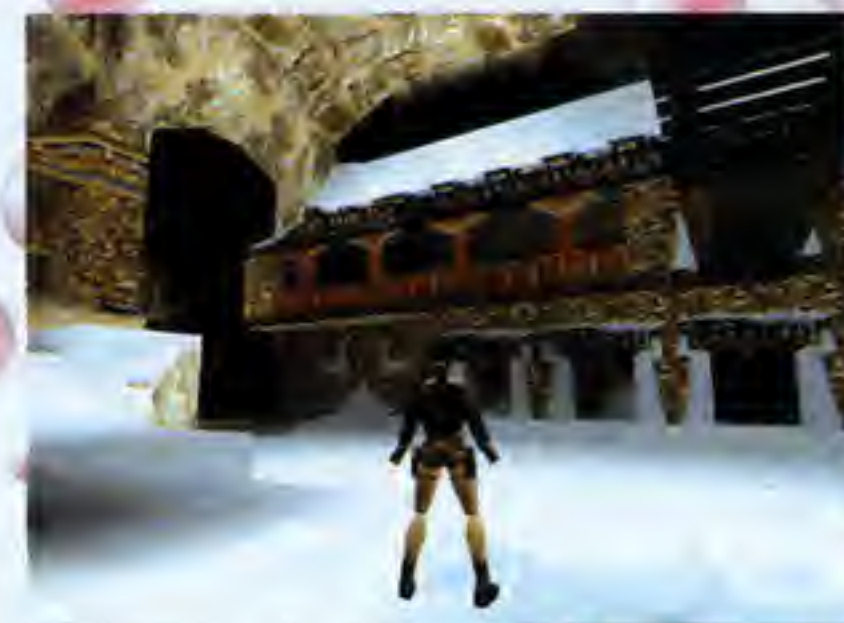
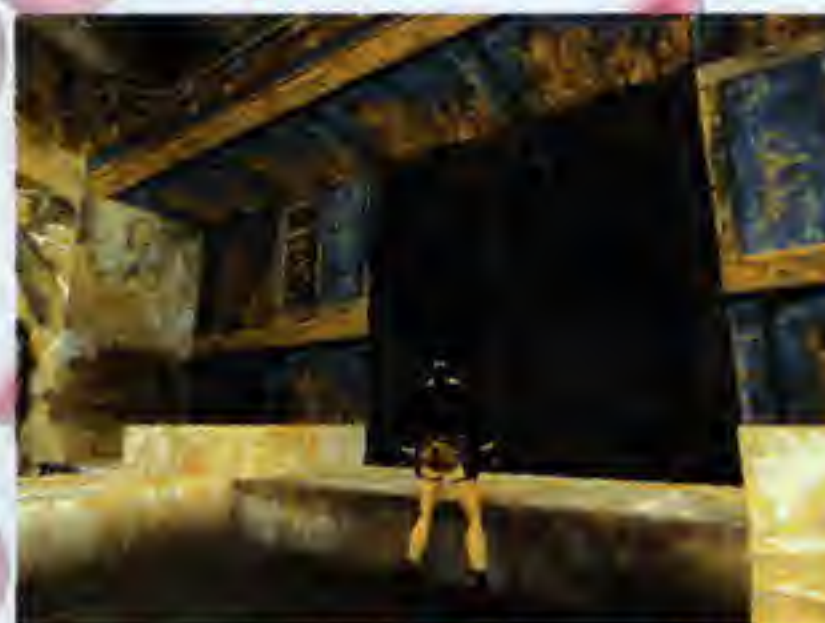
Tomb Raider III

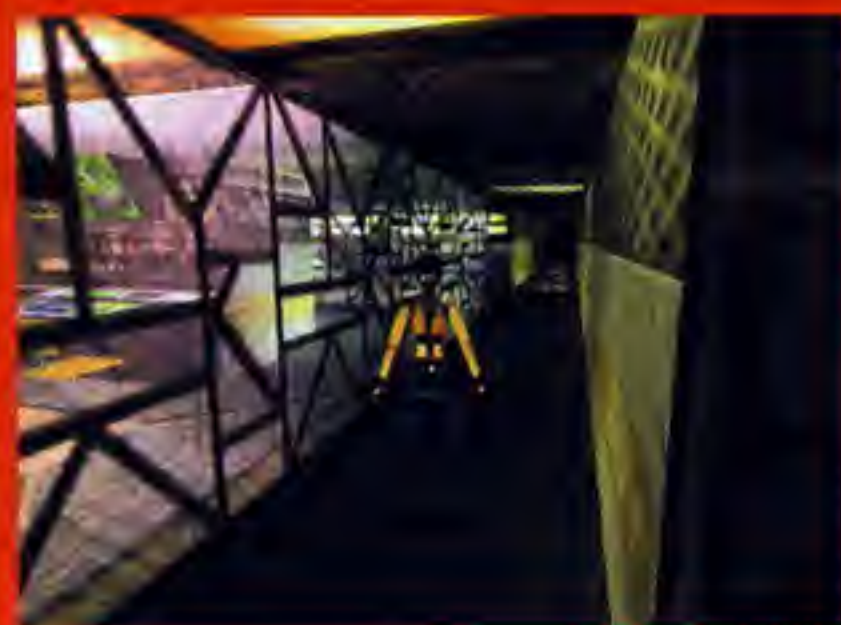
Iată că cei de la Core și Eidos au revenit cu o nouă continuare a aventurilor lui Lara Croft. Dacă primul TR era o îmbinare între



acțiune și aventură (puzzle), iar în al doilea elementul de acțiune predomină (lucru care nu a încântat pe mulți gameri, la urma urmei aceea balanță între acțiune și aventură din primul release făcând din TR un joc de succes), în TR 3 aceea balanță se echilibrează din nou. Dar să vedem cam ce s-a schimbat.

În primul rând avem o nouă poveste. Care este ea? Păi, se pare că un meteorit a lovit pământul în Antarctica și o echipă de oameni de știință cercetează la fața locului ce s-a întâmplat. Ei dau peste jurnalul unui marinar în care scrie că bucăți din meteorit au fost împrăș-





tiată în toată lumea și au niște puteri misterioase. Acum intri în acțiune din greșală.

Aventura începe în India unde cauți o comoară locală și dai peste aceste bucăți de rocă din univers. Astfel începi să le cauți pe toate în jurul lumii (toate astea sunt prezentate într-un film drăguț). Dacă în celelalte TR aveam o acțiune liniară, aici avem un cuvânt de spus despre următoarea noastră aventură. Acțiunea începe în India pentru ca apoi să se continue la alegerea noastră în Londra, deșertul Nevada sau în sudul oceanului Pacific. Toate aceste locații au 4 sublocații, iar în final, când toate au fost completate, vom finaliza aventura în Antarctica, în locul unde a aterizat meteoritul (vor fi 20 de misiuni de îndeplinit). Nu vor lipsi luptele cu băieții răi în aventura noastră, doar că acestea sunt mai reduse ca număr. Chiar dacă aceștia sunt mai puțini față de TR 2 vom avea noi arme: revolverul Desert Eagle și un lansator de grenade (dar la câți inamici sunt, mitraliera și shotgun-ul sunt foarte bune). Apar noi mișcări ale Larei cum ar fi sprintul pe distanțe mici

și cățărutul, pe care este bine să le învățați de la început pentru că veți avea nevoie de ele pe parcursul jocului.

Cât despre grafică era de așteptat să fie îmbunătățită, dar engine-ul rămâne tot cel vechi pe care a fost construit și TR 1. Ce avem nou față de celelalte TR-uri sunt efectele de vreme (ploaie, zăpadă), scântele care apar la arme când tragi, luminile multicolore, reflexiile din apă. Dar să trecem puțin în revistă și ce este supărător la joc. Pentru început ar fi camera, care pur și simplu în anumite situații te calcă pe nervi. Este ea inteligentă și încearcă să ghicească cum este mai bine să vezi jocul, dar în unele momente, cum ar fi săriturile pe care trebuie să le faci peste anumite gropi (știți voi, genul în care trebuie să te poziționezi milimetric pentru a sări), ea se gândește că e bine să se miște și astfel nu nimerești întotdeauna săritura, trebuind să te bazezi pe noroc și instinctul de gamer pentru a trece de acea fază. Există multe situații în care Lara moare și trebuie să încarci jocul din nou și dacă se tot repetă acest lucru

începi să te enervezi, ea murind în același fel de fiecare dată. Totul devine stas, apare o linearitate de care te plictisești și nu mai vrei să joci din nou acest titlu. Lipsește elementul de surpriză al acțiunilor, al întâmplărilor. Hardware: P 133, 16 MB RAM, Win '95.

Ca de sfârșit ...

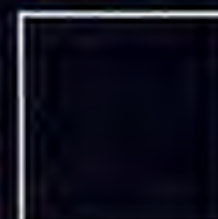
Am văzut cam despre ce este vorba în seria Tomb Raider, ce lipsuri și ce îmbunătățiri aduce fiecare, dar cu toate astea, numai o probă în fața calculatorului poate determina pe cineva să îndrăgească jocul sau să regrete timpul petrecut cu el.

Legat de necesitățile hardware, vă recomand să jucați cel puțin pe un P 200, cu 32 MB RAM și un accelerator grafic, altfel s-ar putea să renunțați la joc chiar de la început. Dar cu toate aceste lucruri, bune dar și rele, seria Tomb Raider a reușit să impună un standard jocurilor 3D de acțiune/aventură devenind un clasic al acestui gen.

Nyk

Technical data

Gen:
Action/adventure
Producător:
Core Design
Distribuitor:
Eidos Interactive



Commandos: Behind Enemy's Line

Puțini sunt cei care nu știu despre ce e vorba: acțiune de cea mai bună calitate care se petrece în timpul celui de-al doilea Război Mondial.

Alături de seria Tomb Raider, *Commandos* este unul dintre titlurile de referință ale celor de la Eidos Interactive. Orice gamer care se respectă a jucat *Commandos* și cred că puțini sunt aceia cărora nu le-a plăcut acest titlu. Sau poate doar faptul că am petrecut zile bune în fața calculatorului încercând să îndeplinesc misiunile mă face să afirm acest lucru. Oricum, mie mi-a plăcut, altor gameri cunoscuți de prin vecini le-a plăcut și cum eu scriu articolul, cei care nu sunteți de



aceeași părere cu mine nu aveți decât să bombăniți cât vreți. Dar să revenim la *Commandos*, că doar acesta este subiectul articolului. Cu titlul complet de *Commandos: Behind Enemy's Line*, jocul celor de la Eidos Interactive propune 24 de misiuni total diferite, cu obiective variate. Și cum 24 este un număr destul de mic, producătorii au scos un soi de mission pack cu 8 misiuni noi, care însă rulează și fără vechiul *Commandos*, deci un nou titlu din seria care sper că va continua, numit *Commandos: Beyond the Call of Duty*.

Let's kick some german butts

Așadar 24 de misiuni ce se desfășoară în Europa sau în Africa de Nord, în timpul celui de-al doilea Război Mondial, cu obiective variind de la distrugerea unei instalații radar, până la sabotarea unui baraj. Însă, spre deosebire de alte jocuri ale genului, și aici trebuie spus că este foarte greu de apreciat din ce gen face parte *Commandos*, dar îl vom considera un RTS, pe lângă aceste obiective, este esențial ca toți membrii comando-ului să rămână în viață. Și dacă tot am vorbit despre membrii trupei, să spunem câteva vorbe și despre ei, că doar muncesc din greu săracii. Și nici nu sunt plătiți ca alți mercenari. Patriotismul ăsta!

Deci ei sunt 6 la număr, fiecare având anumite abilități: Green Beret, Driver, Marine, Sapper, Sniper și Spy. O echipă de neînvins! Toți pentru unul și unul pentru toți! Și când auziți fraza asta, nu vă gândiți la prostii, ci la băieții noștri, care în lupta lor contra nemților, au la dispoziție o multitudine de arme și explozibili. În plus, aceștia, pot conduce tancuri, camioane, motociclete cu ataș, avioane, elicoptere, bărci, blindate... Ce mai, nimic nu le poate sta în cale.

Dar cum este totuși destul de greu să-i menții în viață pe toți, cei de la Eidos Interactive au pus la dispoziția gamerului câteva facilități. Este vorba despre split screen, cu ajutorul căruia poți urmări mai multe zone de pe hartă deodată, sau despre posibilitatea de a vedea



unde și cât de departe se uită inamicii. În momentul în care te vede chiar și după un tren, te enervezi, dar trece.

Alarm, alarm!

Ca orice joc, și *Commandos* are defectele sale. Ba intră omul tău pe jumătate în zid când se deplasează târâș, ba sună alarma dacă te vede vreun neamț, dar când vede sânge nu se întâmplă nimic... și altele de acest gen. Dar marele minus al celor de la Eidos Interactive îl constituie faptul că nu au introdus printre personaje și o femeie. Nu mergea mai bine o femeie în locul spionului, că doar distrage atenția bieților soldați mai tare. Dar s-au prins și băieții și a apărut în noua versiune și una bucată chick: Dutch Contact. Gata cu gluma! Luând în considerare grafica excepțională a jocului, sunetele destul de bune și suportul pentru multiplayer pentru 2-6 jucători, aceste defecte aproape că dispar. Așadar nu ezitați să mai jucați odată *Commandos*...

Dr. Pepper

Technical data

Gen:
RTS
Producător:
Eidos Interactive
Distribuitor:
Eidos Interactive



Final Fantasy VIII

Un RPG care apare pentru prima dată pe PC.



Cel mai important lucru într-un RPG este povestea care stă la baza lui și care te antrenează în timpul jocului. Aici lucrurile decurg cam așa. Planeta Midgar are niște surse de energie numite Mako, o ajută să nu se spulbere în univers. Dar, ca peste tot, și aici există un personaj negativ, Shinra, care se folosește de aceste surse pentru propriile lui afaceri, construind Mako Reactors. Singurii cărora se pare că le pasă de planetă sunt o grupă de rebeli numiți AVALANCHE, care încearcă să distrugă reactoarele. În timp ce încercau să distrugă unul, ei au fost prinși de Shinra și întemnițați.

Dar o persoană care lucrează pentru Shinra își dă seama de ceea ce face acesta, și trece de partea rebe-



lilor, ajutându-i să scape de acesta. Cine altcineva putea să fie acesta decât tu, Cloud? Și până să îți dai seama, ajungi să trăiești aventurile din joc, să te atașezi de celelalte caractere care sunt de partea ta și să aștepți cu nerăbdare să vezi ce se întâmplă în continuare. Și se vor întâmpla multe în continuare ...

Lumea în care trăiești

Gamerul își va purta pașii prin circa 36 de locații, începând cu orașul de baștină al lui Cloud și terminând cu reactoarele și sectoarele care împânzesc lumea din *Final Fantasy VII*. Această lume este puțin bizară, fiind decorată jumătate cu elemente futuristice și jumătate cu elemente fantastice, creând un amestec de tehnologie și mitologie care este pe placul tuturor. Așa că nu vă minunați dacă veți lupta cu roboți alături de creaturi din legendele antice, sau dacă trageți cu arme automate și folosiți câteodată și magie.

Total creează această lume deosebită, imensă, în care întâlnești horde întregi de creaturi, o mulțime de locații și magii, toate menite să te țină cât mai mult în fața calculatorului pentru a-ți duce la îndeplinire quest-ul pe care l-ai început. Ajungi să te aliezi cu cei din AVALANCHE și să te integrezi în societatea lor. Specific RPG-urilor



este și hanul în care te vei opri din când în când pentru a-ți reîmprospăta puterile, magazinele de unde îți vei cumpăra noi arme, și convorbirile pe care le vei avea cu tot felul de persoane întâlnite în calea ta.

Ajutătoare în quest-ul tău sunt și scenele dintre misiuni (destul de multe și cam lunguțe) în care ți se explică noi lucruri, primești sfaturi și indicații. Dar să vă dau și eu câteva tips-uri. Aveți grijă de inventarul pe care îl aveți, deoarece acesta se va încărca și vă veți trezi că nu mai puteți lua ceva important (în primele lupte nu veți avea

nevoie de magii și item-uri speciale dar pe parcurs este bine să le folosiți și să vă păstrați numai cele mai importante obiecte).

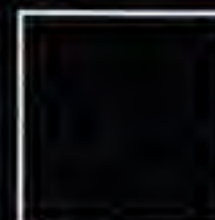
Final Fantasy VII este genul de joc care nu poate fi descris cu câteva cuvinte și niscăi imagini. Știți voi zicala: teoria și practica sunt două lucruri diferite. Pentru a înțelege jocul, a vedea efectele și animația de care dă dovadă, trebuie să-l încerci.

Nyk



Technical data

Gen:
RPG
Producător:
Squaresoft
Distribuitor:
Eidos Interactive





Deathtrap Dungeon

Pregătiți-vă să umblați prin caverne și să înfrunțați primejdiile la ele acasă.

Cred că toată lumea a auzit de poveștile în care lângă un castel își face veacul un balaure care terorizează locuitorii castelului, iar împăratul ajuns la capătul puterilor promite fata și jumătate din împărăție celui care va omori monstrul. Cam așa este și povestea de început a titlului de față. Acțiunea are loc în Fang, un oraș care era cunoscut odinioară ca înfloritor, dar în momentul de față este un loc al sufletelor pierdute, cu oameni ajunși la capătul puterilor. De ce acest lucru? Păi un dragon roșu, numit Melkor, și-a pus în gând că nu ar fi rău dacă ar trăi pe spinarea altora și ar teroriza niște oameni pașnici care sunt fără apărare.

Și astfel a început o eră a întunericului pentru locuitorii din Fang. Dragonul împrăștia foc asupra orașului, se hrănea cu locuitorii acestuia, le fura bunurile, și chiar i-a pus să-i construiască un loc în care să se bucure de viață. Acest loc se afla în interiorul unui deal din apropierea orașului și era un labirint pe care dragonul l-a împânzit cu tot felul de capcane și monștri care mai de care mai feroși și mai primejdioși. Dar ca în poveștile cu balaure, și aici și-au încercat norocul tot felul de războinici care mai de care mai puternici și mai bine înarmați. Nici unul nu s-a mai întors din labirintul morții, intitulat „The Walk”. Baronul Sukumvit, cel care conducea orașul, a promis 10.000 de piese de aur pentru persoana care va elibera orașul de teroarea dragonului roșu. Sunteți un erou care promite baronului că eliberează orașul, și astfel întreaga populație își pune ultima speranță în tine. Pentru că ar putea fi o acțiune din care să nu te mai întorci viu, vei trăi trei zile ca în paradis: orice poftă îți va fi satisfăcută, vei mânca și vei bea pe săturate, pentru ca într-o dimineață să te trezești la realitate și să începi cea mai importantă aventură a vieții tale: „The Walk”. Tot orașul te conduce până la intrarea în labirint, dar chiar dacă te aclamă, pe fețele lor se citește faptul că ești un ...

Dead man, walking!

Dar să trecem la jocul în sine. Este asemănător cu Tomb Raider,



fiind construit pe același engine, dar puțin modificat pentru acțiunea care se petrece în castelul dragonului. Nivelele, în număr de 10, sunt bine puse la punct, se simte acel feeling că nu ești într-o casă a groazei, ci într-un castel cu tot felul de capcane și primejdii. Dacă citiți titlul mai atent, vă veți da seama că jocul reprezintă mai mult decât omorâtul de monștri și plimbatul prin castele. Veți întâlni cele mai interesante capcane, vor apărea probleme pe care trebuie să le rezolvi pentru a trece mai departe.

Prin labirintul castelului vei avea de înfruntat aproximativ 55 de monștri gata-gata să sară pe tine în clipa în care ai intrat în câmpul lor vizual. Vom lupta cu orci, dragoni, zombii, mumii, scheleți, minotauri. Toți cu niște mișcări naturale, fluide, AI-ul lor corespunzând tipului de zombie care se plimbă de colo colo fără să știe ce face.

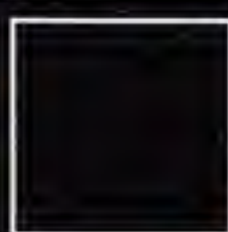
Spre deosebire de Tomb Raider, aici nu vom lupta cu shotgun-uri și alte arme de foc. Vom avea săbii, ciocane, ceva vrăji și ... mâinile cu care te-a înzestrat mama natură.

Era să uit ce era mai important: personajele. Avem un bărbat și o femeie, fiecare cu caracteristicile proprii. Tipul este un luptător bun, are arme mai grele și mai puternice iar ea este mai atletică și știe ceva mișcări în plus care o avantajează în lupta corp la corp. Deathtrap Dungeon ne oferă un mediu de luptă interactiv, cu monștri și capcane care pot fi înlăturate nu numai cu forța fizică ci și cu ajutorul materiei cenușii.

Nyk

Technical data

Gen:
Action/Adventure
Producător:
Eidos Interactive
Distribuitor:
Eidos Interactive



Fun Stuff



Cam asta este sigla ce a dus la o mică neînțelegere... heh... PENTIUM !!! (3) cel care ne bagă-n două mii!

Acum, dacă vă uitați bine, am scris „Pentium !!!”... nu prea înțeleg eu tactica psihologilor de la Intel de au scos pe piață THE PENTIUM. Păi, din câte știu eu și după cum văd că evoluează piața, următorul pas va fi să arunce după noi cu câte un procesor din așa urmat de niște semne de exclamare doar așa ca să fie ei siguri că au anunțat potențialii clienți de apariția noului produs... Și totuși, întrebarea rămâne... de ce au zbirat la noi: PENTIUM. Dacă ar fi să mă gândesc puțin (ia te uită... deja când încep să scriu câte un Fun Stuff tre' să gândesc probabil, d'aia mă doare așa tare organu'... gândirii evident!).

Acum trebui să mă scuzați puțin da... trebui să mă deplasez până la colegul meu mult prea iubit Claude și să-i sucesc gâtul hehe... nevermind!

Deci unde eram? A, da... la Pentium !!! (a se citi Pentium 3). Așadar... să ne imaginăm că intră într-un magazin Ion al nostru de pe plaiurile mioritice total pe lângă subiect și probabil imposibil de înjurat cu ceva de genul „lamere!” pentru că ar lua-o ca pe un compliment... Și baciul nostru și a tras cablu la oi să... nu se plictisească noaptea și a văzut acolo o reclamă cu niște drăcovenii care i-au zgândărit lui puțin retina și acu' vrea să-și bage și Internet ca să aibă oile de unde învăța. Și cum ajunge el la un magazin se duce la vânzător și

Cred că este a zecea mia oară când scriu titlul ăsta. Azi cred că mi s-a pus pata pe noul procesor Pentium !!! (vezi poză!)

zbiară la el: Vrieu un PENTIUM! Supărat și totuși calm vânzătorul se apucă să explice că nu mai au Pentium de vânzare, dar că au Pentium 3. Ion enervat la culme urlă din nou că el vreau o mașină ultimul tip PENTIUM!!!. Vânzătorul exasperat cere explicații. Ion se apucă și spune: Domne' dragă... Io am văzut la tieveu că avieți PENTIUM!!! și am venit să vă cîer Pentium!!! Că l' noi sus în dial ne treb' mașină tare că vrem să facem ș'un Cuache 3 în netuoărk că trebuie să meargă semnalul până la frai'miu la a trei stână! ... Mă rog... În cele din urmă dealer-ul se prinde de fază și înțelege de ce se urlă la el... Cu toate aceste neînțelegeri, Pentium 3 să sperăm

că va fi numai bun pentru un nou posibil joc TBSRTS (asta apropo de câte acronime se găsesc în ziua de azi prin lumea IT-ului... hehehe... <RBSRTS> – nu există cu adevărat dar ar trebui să fie un turn-based real time strategy, <IT> ar trebui să știți ce e).

NATO vs. Yugo

Și pentru că tot scârție podurile prin apropierea României sub greutatea bombelor NATO... am zis să mă pregătesc și eu cu niște strategii de pe acum, pentru că la urma urmelor... având în vedere amploarea o să avem cu siguranță un astfel de joc în care va trebui să luptăm NATO să apărăm... sau



Românașul din articolul trecut și curentul improvizat pentru trecerea milenară...



Niște avioane atârinate de o elice... sper că rechetele sunt prinse mai bine... nu am vrea să avem noi „greșeli”.

Bulgaria să apărăm... depinde de preferințe. Slavă cerului că la urma urmelor nu va trebui să ajungă și România zonă de conflict (că deja ai mei vor să-mi facă viză de străinătate... vezi doamne dacă pică bomba să aibă cum să scape ai mei mai repede de mine... sau poate că nu vor ei să scape de mine, ci armata... deh... conspirație la nivel înalt!). N-ar ajunge zonă de con-



Găsit-am această poză pe Net și nu știu ce și cum.... Dacă aveți idei...

flict pentru că la noi s-ar împiedica F22-urile în canioanele ăstea de le numesc primarii gropi și le cârpăcesc din an în an...

Un element foarte interesant și la fel de foarte important îl reprezintă și fosila armatei roșii după cum bine spunea cineva s-au trezit și ei să trimită (dovadă de inteligență foarte dezvoltată care va fi cu siguranță foarte greu de transpus în AI pentru un joc) o rablă de vapor ca să creeze atmosferă... „barca pe valuri scârțâie ușoor, scârț scârț” și tot așa... producătorii nu ar trebui să se mai ocupe cu muzica. De altfel, se pare că scârțâitul prin zona asta este foarte comun... heh... de fapt, tocmai am fost cu racheta albă a lu' Prez. și trebuie să spun că rușilor li s-ar



Eclipsă, eclipsoară... care-i cea mai tare țară?...
...ă... din ce punct de vedere?...

face rușine... iar NATO... nu mai spun, ar pune coada pe spinare și valea! La o adică citeam și eu niște bancuri mai acide așa la adresa albanezilor și mi-am dat seama că nu înțeleg de ce se plâng ăia în halul ăsta... păi, zicea acolo că cică un om cu o praștie în mână în largul apelor teritoriale albaneze ar fi paza lor de coastă... păi, să-mi arătați mie radar construit de NATO ca să detecteze pietricele... sau se mai zicea acolo că cică submarinele albaneze ies din trei în trei minute la suprafață să ia aer vâslașii... păi ăstora nici nu le mai trebuie telescop domnule... vă dați seama... și apropo de eclipsa aia și de becurile românului... păi, cică la Tirana dacă se arde un bec, se scoate și al doilea din rezerva națională prin decret de stat... Albanezii sunt un popor mare... domnule, păi, să fim serioși

cum să omori așa ceva... mai ales când ăștia din NATO distrug numai armata... Care armată? Eu cred că mai degrabă pagubele ălea colaterale de care se vorbește la TV. Colaterale... adică din greșeală zbura un F22-2+1+1 prin apropiere și i s-a dezlipit o rachetă din aia de face orașe să aterizeze în al nouălea cer și a picat la ăștia amărâți în cap... săracii... ca în filmele cu Saddam Husein în care îi cădeau bombe în poale de la americani... măcar acolo la el era mai soare... da' lasă c'o să fie soare și la noi pe stradă și atunci o veni NATO să ne ia în el cu niște bombe de decimare a populației... ca să am motiv să plec de pe plaiurile românești! Oameni buni, asta este... până data viitoare... DCM! (Dumnezeu cu mila!).

Sergio



Revenind la NATO... consider că posterul vorbește de la sine... „Nice going NATO. More people you kill less will need help.” Comments?

Eight Millimeter

Niciodată nu ești pregătit să afli adevărul!!!

Columbia Pictures aduce pe marile ecrane un nou thriller ce are ca subiect viața interlopă și în special cea a „comerțului cu sex”. *Eight Millimeter*, regizat de Joel Schumacher, este povestea unui om a cărui întreagă viață și carieră au fost drastic perturbate de apariția unui filmuleț.

Tom Welles (Nicholas Cage) este un specialist în supraveghere și securitate, sau ceea ce americanii numesc „private eye”. Cazurile de care se ocupă el sunt însă departe de ceea ce a făcut din această meserie o legendă. El are un mic birou acasă în Harrisburg, Pennsylvania, unde de altfel și duce o viață banală alături de soția sa Amy (Catherine Keener) și fiica lui, Cindy.

În așteptarea unui caz care să-l propulseze, Welles își petrece majoritatea timpului în misiuni de rutină, de genul „nevaste infidele”. Toate acestea până în ziua în care un mic film fotografic îi va răscoli întreaga viață. Noua misiune îl va conduce pe Welles pe un drum necunoscut și periculos, în timp ce el urmează firul anchetei din Harrisburg până în Cleveland și North Carolina, iar apoi pe străzile Hollywood-ului și ale New York-ului. În încercarea sa de a aduna piesele de puzzle ale cazului, singurul ajutor pe care îl primește este de la un personaj dubios, Max (Joaquin Phoenix). Încrâncenarea cu care urmărește toate pistele cazului se transformă treptat în obsesie, o obsesie ce-l va îndepărta încet dar sigur de familia lui. Acea fată care era prezentă în peliculă, deși complet necunoscută lui Tom, începe să-i stăpânească gândurile și visele. De la arhiva de persoane

dispărute până la casele de ajutor și până în înalta societate, Welles aleargă neîncetat în căutarea adevărului. Iar ceea ce el descoperă, depășește și cele mai îndrăznețe așteptări sau cele mai crâncene coșmaruri (la alegerea noastră). Iar Welles realizează cât de periculos poate fi un film de numai 8 milimetri.

Echipa de producție a lui *Eight Millimeter* este una remarcabilă. Deja am menționat regizorul, Joel Schumacher, din a cărui filmografie mai amintesc „The Client” și „A Time To Kill”. Scenariul a fost scris de către Andrew Kevin Walker, cel care a colaborat și la „Seven”. Pe lângă Nicholas Cage, care nu mai are nevoie de nici o prezentare, Schumacher a ales o pleiadă de actori de mână întâi, Catherine Keener (Walking and Talking), Joaquin Phoenix (U-Turn), Peter Stormare (Armageddon) și mulți alții.

Eight Millimeter este povestea unei crime pline de mister, însă regizorul a surprins foarte bine studiul asupra unei ființe umane care se crede stăpână pe ea și pe lumea înconjurătoare. Pe parcurs se dovedește însă că personajul principal a scăpat totul de sub control, că este terorizat și că singurul mod de a-și recăștiga încrederea în sine este să-și înfrunte propriile temeri. Din momentul în care a citit scenariul, Schumacher a fost conștient că acest proiect îl va solicita la maxim și tocmai acest lucru l-a determinat să aducă această poveste terifiantă pe marile ecrane. De altfel, Schumacher mai regizase nu cu mult timp în urmă un film, „Falling Down”, care avea un



subiect asemănător și anume prăbușirea individului în abisul interior. Producătorii au fost impresionați în primul rând de faptul că pelicula se desfășura pe două planuri complet diferite. Cel al omului – Tom Welles – un detectiv privat din Harrisburg a cărui viață banală a fost disturbată și cel al unei colectivități obscure amplasate pe un fundal de intrigi și controverse ce au implicații multiple în societatea noastră actuală.

Eight Millimeter este cu totul aparte, o străfulgerare ce iese din mulțimea de filme comerciale realizate în ultimul timp de Hollywood. Nu-i de mirare că întreaga comunitate a criticii cinematografice apreciază opera lui Schumacher, a lui Nicholas Cage și a întregii echipe de producție. După ce a jucat remarcabil în „Snake Eyes”, Nicholas Cage apare din nou prin cinematografele românești, tot cu un thriller și tot cu o interpretare desăvârșită.

Claude



TEKKEN 3



**E timpul pentru o cafteală ca între bărbați.
Doi pumni și trei picioare-n gură, un upercut bine
plasat și adversarul cade inert într-o baltă de sânge.**

Dacă întrebi un gamer pasionat de joacele gen combat simulator care sunt titlurile preferate, cu siguranță vei auzi nume ca Mortal Kombat sau Street Fighter. Un alt nume care

va fi rostit destul de des, mai ales de către cei care au experiență și în domeniul consolelor, va fi Tekken. Și, bineînțeles, cel mai rostit titlu din seria Tekken va fi *Tekken 3*, unul dintre cele mai bune produse ale genului, și totodată unul dintre cele mai bine realizate pentru console. De fapt, prin întreaga serie Tekken, cei de la Namco au avut tot atâtea succese câte titluri. Primul joc din această serie a apărut imediat după ce Playstation-ul a început să devină popular și a făcut, deci, repede o mulțime de fani. Aceștia au așteptat cu sufletele la gură apariția celui de-al doilea joc din serie, care prin îmbunătățirile pe care, le-a adus, a mărit considerabil numărul fanilor. Lucru care a fost repetat și de *Tekken 3*, ultimul membru al familiei, dar și cel mai de seamă. Prin acest titlu, cei de la Namco au demonstrat modul aproape perfect de trecere de la o grafică 2D la una 3D. Sau aproape 3D, pentru că background-ul a rămas ca și înainte, plan.

Prepare to fight!

Jocul conține aceleași moduri de joc ca și predecesorul său. Acestea sunt: time attack, team battle, practice mode și survival mode. În plus, a fost adăugat și un Tekken Force mode, în care vei avea de luptat de-a lungul a patru nivele contra unei mulțimi de





ninja. Dacă vei trece de cele patru nivele, vei avea de-a face cu Dr. Boskonovitch, unul dintre personajele care pot fi controlate doar de AI. Deși pare greu, acest lucru este destul de ușor de realizat. A mai fost introdus și un Tekken Ball mode, care constă într-un... meci de volei. Da, ați citit bine. Se trasează câteva linii în nisip și începe un meci de volei de mai mare dragul. Că doar obosesc și personajele noastre de atâta cafteală și se mai recrează și ele cum pot. Și nu orice fel de volei, ci unul în care, dacă știi cum se lo-vește o minge, poți face daune serioase adversarului.

Dacă tot am vorbit despre personajele pe care le poate controla doar calculatorul, trebuie să-l amintim și pe Gon. Acesta este un dinozaur micuț care scuipă foc, își

electrizează corpul și elimină gaz. La prețurile astea, ar fi bun câte unul de ăsta pe la casa omului. Gaz, curent electric, căldură... toate pe gratis. Huzur curat, ce mai! Dacă făcea și benzină îl înfiam. Cu toate că face o mulțime de minuni, acest dinozaur parcă nu-și are locul în tot universul Tekken.

The winner is... Tekken 3

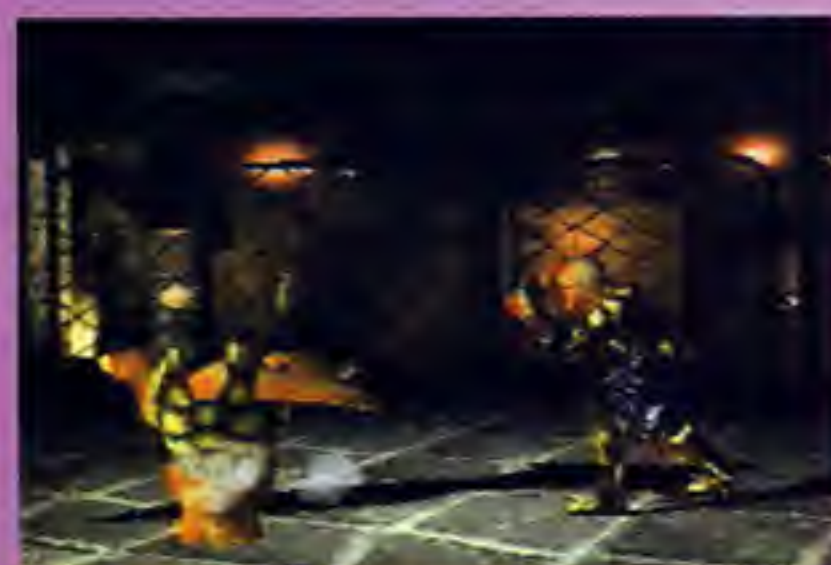
Tekken 3 este în ansamblu unul dintre cele mai bune produse pentru Playstation. Grafica este minunată, sunetele sunt excepționale și parcă ai fi în mijlocul unei încăierări generale, atâtea gemete și urlete se aud. Dacă dai sonorul mai tare, o să creadă vecinul că te bat părinții. Muzica este și ea destul de bună și dacă devii un maestru al luptei, vei putea să-ți bați adversarii pe ritmurile muzicale.

Așa că, nu ezitați să încercați cu prima ocazie producția celor de la Namco. Va merita pe deplin. Iar pentru cei ce nu sunteți fani ai acestor jocuri este valabil același lucru. Senzația pe care un titlu de genul lui Tekken 3 v-o va da este unică în felul ei. Antrenați-vă că nu se știe când vă va folosi. În ziua de azi este bine să știi să te descurci în tot felul de situații.

Dr. Pepper



Producător: Namco
Coordonator import:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



Aurealism total!

Plăci de sunet

Așteptam de multă vreme, cu înfrigurare, apariția pe piața românească a unor plăci de sunet dotate cu noul procesor Aureal, și anume Vortex 2. De fapt, numele cu adevărat complet al acestui cip este cel inscripționat pe suprafața sa: Aureal Vortex 2 AU8830A2 – îl menționez ca să nu vi se întâmple cumva să vă vândă cineva drept Aureal o altă bucată de hardware.

Cum spuneam, iată că în sfârșit au poposit pe masa mea de lucru două plăci de sunet dotate cu acest procesor, și produse chiar de Aureal Semiconductors, care se pare că, după o lungă perioadă de timp în care au preferat să-și livreze procesorul unor terțe firme, s-au hotărât în sfârșit să ofere o implementare proprie a acestuia pe o placă de sunet. Ca să nu vă țin în tensiune, vă voi spune de pe acum că Aureal au reușit în această întreprindere. Iar cheia succesului se află în funcțiile suplimentare oferite de API-ul A3D 2.0, și sprijinite hardware de procesorul Vortex 2.

Mai multe surse 3D

Primul sistem A3D, bazat pe procesorul Vortex 1, oferă suport pentru renderizarea audio 3D a numai 8 surse de sunet în același timp. Jocurile mai noi necesită, însă, mai multe astfel de surse de sunet, și de aceea sistemele bazate pe Vortex 2 pot procesa în mod hardware



Software-ul de control al egalizatorului hardware cu care este dotat procesor Aureal Vortex

Sunetul 3D capătă nebanuite dimensiuni. Poate că noile plăci de sunet de la Aureal Semiconductor nu sunt 3D, ci 4D, sau 5D. Adevărul este pe undeva, pe aproape. În testul de mai jos.

16 surse sonore (expandabile software la 32), sprijinite la rândul lor de până la 64 de surse de reflexie audio. Aceste surse de reflexie sunt pereți sau obiecte care trebuie luate în calcul în momentul renderizării audio 3D.

Rată de sampling și HRTF mai mari

Vortex 1 realizează renderizarea audio la o rată de sampling de 22kHz. Vortex 2 mărește rata de sampling la 48 kHz, de unde se obține o calitate audio sporită și o mai mare acuratețe. Datorită acestei creșteri a ratei de sampling, se mărește aproape de două ori lărgimea benzii de frecvențe redată de placa de sunet în timpul jocului, ceea ce a dus implicit la necesitatea de a dubla lungimea filtrelor HRTF (Head Related Transfer Function – filtre care se aplică în mod dinamic asupra surselor virtuale de sunet, în funcție de poziția acestora în spațiu; comportamentul acestor filtre este determinat pe baza principiilor psihoacusticii). Această dublare a lungimii filtrelor HRTF a fost realizată efectiv în procesorul Vortex 2, obținându-se o și mai mare precizie în poziționarea surselor audio în spațiul virtual.

Aureal Wavetracing

Creată de-a lungul anilor prin colaborarea cu clienți precum NASA, Matsushita și Disney, această nouă tehnologie este cheia avansului conținut de API-ul A3D 2.0 și de procesorul Vortex 2. Pentru a înțelege mai bine această tehnologie, vă voi spune că numele ei a apărut prin analogia cu procedeul de „Raytracing”, utilizat pentru realizarea graficii în jocuri de tip „Doom”. Aureal Wavetracing folosește descrierea geometrică tridimensională a unui spațiu pentru a reconstitui traseul undelor sonore în timp real pe măsură ce acestea sunt reflectate sau blocate de obiecte pasive acustice (adică, cele



Placa de sunet Vortex2 PCI.

care nu produc zgomote, la rândul lor). Ceea ce înseamnă că sunetele nu se mai aud numai direct, precum în A3D, dar ele sunt și reflectate de pereți, „se scurg” prin ușile deschise, sunt blocate pe măsură ce dispar „pe după colț” sau apar brusc deasupra capului în momentul ieșirii dintr-o clădire în spațiul larg. Mai mult decât atât, Aureal Wavetracing realizează o distincție între reflexiile primare ale reverberației, produse de pereți sau obiecte apropiate, și reflexiile secundare, mai îndepărtate. Iar această goană după realismul audio face ca API-ul A3D 2.0 să permită producătorilor de jocuri specificarea materialelor din care sunt alcătuiți pereții, dat fiind faptul că absorbția undelor sonore este realizată diferit de către ziduri din materiale diferite, sau care sunt acoperite eventual cu un obiect (precum o carpetă). Tot acest avans al A3D 2.0 este perfect sprijinit hardware de procesorul Vortex 2, fapt pentru care procesorul sistemului vostru nu va fi deloc încărcat cu sarcinile renderizării audio 3D.

La joacă

Folosind plăcile sosite la redacție, am încercat noul API A3D 2.0 și procesorul Vortex pe trei din cele peste 100 de titluri de jocuri care suportă standardul celor de la Aureal. Atât în Thief, cât și în Unreal sau Quake 2, performanța audio tridimensională a fost cu claritate superioară celei obținute cu A3D. Am remarcat o admirabilă

îmbunătățire a localizării surselor de sunet pe verticală, respectiv sus-jos. Deși am avut posibilitatea de a testa numai cu jocuri de tip First Person, dar cum enervanții inamici zburători din Quake au putut fi localizați cu exactitate, sunt convins că în simulatoarele de luptă aeriană efectul trebuie să fie covârșitor. De fapt, poziționarea oriunde în spațiul 3D virtual a surselor de sunet se realizează cu o precizie mult mai mare acum, dublarea lungimii filtrelor HRTF fiind efectivă practic, nu numai pe hârtie.

Iar chestiunea blocării sunetelor după colț este „pe bune”. La fel, inamicii aflați în alte camere pot fi auziți prin ușile deschise. De mare folos această funcție – pus în fața mai multor uși deschise, în Unreal, am știut imediat în care din camere se află dușmanul virtual. Și am acționat în consecință.

De asemenea, aș pune accentul pe chestiunea îmbunătățirii modelării reflexiilor undelor sonore. Și voi începe cu un exemplu la îndemâna tuturor. Pe o stradă mai îngustă, dar cu blocuri înalte, cauți locuința cuiva care ține un chef. Nu știi exact unde stă, numai zona aproximativă. Și atunci te ghidezi după sunet, căutând fereastra de la care se va fi revărsând zgomotul muzicii date tare. Auzi, în sfârșit, muzică în forță, venind de la un bloc de pe cealaltă parte a străzii decât cea pe care te afli. Traversezi, și constăți că te-ai păcălit, muzica venea de fapt chiar de la o fereastră aflată la un etaj superior, pe partea străzii pe care te aflai adineauri. Ce s-a întâmplat? Volumul, tăria undelor sonore provenite direct de la sursa aflată la geamul de sus a fost mult mai mică decât cea a undelor reflectate de blocul de vizavi (explicația este dată de principiul lui Huygens, prin raportare și la lungimea de undă a frecvențelor din spectrul audibil). De aici a apărut eroarea noastră de localizare a sursei sonore. Avem de-a face cu o iluzie auditivă. Iar A3D 2.0 permite apariția în jocuri a unor astfel de iluzii auditive, ceea ce sporește cu mult realismul acestora. În al treilea nivel al Thief, aflat între doi pereți înalți, nu am reușit să localizez corect pe care din ziduri se afla o tortă. Tocmai pentru că tortă se afla sus deasupra capului meu, iar eu auzeam mai puternic reflexia sunetului produs de aceasta pe celălalt perete. Uneori pot apărea din acest motiv chiar erori de localizare a inamicului. Mi se pare corect ...

Un avantaj al faptului că A3D 2.0 oferă suport și pentru reflexia secundară (care este reflexia unei unde sonore deja reflectate) este acela că sunetul se propagă mai bine de-a lungul tunelurilor, chiar dacă acestea nu sunt drepte. În plus, reflexia secundară oferă, ca și în realitate, informații suplimentare asupra poziției sursei de sunet, atunci când aceasta se află după un colț, dacă există și alte ziduri în preajmă. Vă dați seama cât de neplăcut și nerealist ar fi fost dacă A3D 2.0 ar fi oferit numai funcția de blocare a sunetelor după colț ... Am fi fost ciuruiți fără milă de oponentii care ne-ar fi luat prin surprindere. Ceea ce nu e cazul, A3D 2.0 este fără îndoială o reușită extraordinară, și zău că sunt zgârcit cu laudele când spun acest lucru.

Hardware-ul

Cele două plăci de sunet primite la redacție se numesc Vortex2 PCI, respectiv Vortex2 SuperQuad Digital PCI. Ambele sunt dotate cu procesorul Vortex AU8830 și oferă aceeași calitate audio excelentă pe care au dovedit-o și implementările Vortex1 pe care le-am mai prezentat în revista noastră. Ceea ce recomandă ambele plăci de sunet și pentru audiția de fișiere mp3. Pentru îmbunătățirea calității audiției muzicale, amândouă plăcile sunt dotate cu un egalizator grafic pe 10 benzi, implementat HARDWARE în procesorul Vortex2. Ceea ce înseamnă că putem să ne configurăm propriile reglaje de egalizator în timp real, fără latență, și fără a încălca CPU-ul sistemului. Mai mult, egalizatorul este stereo, setările se pot face separat pe canale. Producătorul nu documentează caracteristicile acestui egalizator, dar eu bănuiesc că acționează la amplitudini de +/-6dB.

Pe partea de MIDI plăcile sunt modeste, dar de bună calitate pentru jocuri, oferind chiar mai multe tipuri de efecte de reverb și chorus ce pot fi aplicate global synth-ului wavetable. Timbrele conținute de memoria wavetable sunt ținute pe HDD sub forma unei bănci de 4 MB, din care se încarcă numai la nevoie sunetele necesare în memoria sistemului, din care nu se ocupă niciodată mai mult de 2 MB.

Spre deosebire de placa Vortex2 PCI, care este dotată cu numai o singură ieșire audio ce poate fi setată din software ca de tip Line Out sau Headphones, placa Vortex2



Placa de sunet Vortex2 SuperQuad Digital PCI

SuperQuad Digital PCI oferă două ieșiri stereo, una de față și cealaltă de spate. Se poate astfel obține realismul Aureal și în patru boxe, în plus realizându-se și posibilitatea unei pseudo-quadrofonii la audiția muzicală. Bineînțeles, putem beneficia și cu Vortex2 SuperQuad Digital PCI de maximul de realism, oferit de A3D 2.0 în căști.

Tot în plus față de placa Vortex2 PCI, Vortex2 SuperQuad Digital PCI oferă și o ieșire audio digitală optică. Mă întreb de ce au dotat producătorii această placă cu o ieșire digitală, absolut nefolositoare majorității covârșitoare a user-ilor, când mult mai de folos era o intrare audio digitală pentru CD-ROM. Și care este unul din avantajele covârșitoare pe care SB Live! Value îl are față de majoritatea plăcilor de sunet sub 200 USD.

Acest amănunt nu scade însă cu nimic din calitatea excelentă, și în raport cu prețul, pe care aceste plăci de sunet din generația Vortex 2 o oferă atât gamerilor, cât și celor care vor să-și folosească computerul pentru audiția de mp3-uri.

Marius Ghinea

Aureal Vortex2 SuperQuad Digital PCI

Ofertant: Caro Group
Telefon: 01-1311602
Ofertant: Blue Mark
Telefon: 01-2422825
Preț: 84 USD

Aureal Vortex2 PCI

Ofertant: Blue Mark
Telefon: 01-2422825
Preț: 40 USD

Rave e.Jay

Sau cum să stăpânești muzica!

Am fost și sunt un mare iubitor de muzică... de orice gen. Dar în ultima perioadă am căzut într-una din acele extreme care poartă numele de rave. De ce? Fiindcă întotdeauna am apreciat muzica instrumentală, iar rave-ul este singurul gen care arată cu adevărat toate capacitățile și calitățile unui instrument muzical. Dar să revenim... Ca orice puștan am avut și eu idoli mei de pe scena muzicală, idoli pe care în fața oglinzii încercam să îi imit, cu mai mult sau mai puțin succes. Au venit și orele de muzică de la școală, în care profesorul se chinuia să ne îndrume spre adevărata muzică: Chopin, Mozart, Beethoven... Și profesorul ăsta al meu avea o păsărică a lui. Nu vroia să încheie media cu 10 dacă nu participai și la niște ore

de cor care nu erau obligatorii.

Nu cumva să o dezamăgesc pe mămicuța, am făcut și acest sacrificiu și m-am dus la o oră de cor. Pe când cântam noi de zor „Vine, vine primăvara” și „Slavă ție”, îl văd pe profesor cum începe să se plimbe printre bănci cu o figură ce nu prevestea nimic bun. Se oprește în dreptul meu, stă un pic, după care mă bate pe umăr: „Băiatule! Nu mai veni la cor!”. Și cu asta s-a încheiat cariera solistică a persoanei mele. Nu mai rămânea decât o șansă: aceea de a mânui unul din multitudinea de instrumente muzicale existente. Dintre toate am ales... calculatorul.

Deci să analizăm ce aveam eu la dispoziție: un calculator, voce - mai bine tac, cunoștințe muzicale puțin mai mult de zero și o ambiție



nemăsurată. Mai lipsea doar softul care să se integreze perfect cu aceste calități cu care eram dotat. Cu vreo doi ani în urmă un prieten mi-a adus Dance eJay și după zece minute de utilizare eram acaparat cu totul. Prima melodie pe care am mixat-o cu Dance eJay intitulată „Touch” se găsește și pe CD-ul Level de mai. „Virusul eJay” m-a cuprins totalmente și de atunci am făcut tot posibilul să obțin și eventualele produse ulterioare. Anul trecut prin martie, PXD Musicsoft a lansat cel de-al doilea produs al seriei eJay, *Rave eJay*. Și după un an de așteptări am reușit să-l obțin și eu. Între timp, în toamnă, a apărut Hip Hop eJay, iar pe 30 aprilie va fi lansat cu mult tam-tam acasă în Germania, Dance eJay 2.

Rave rulez!!!

Cum spune o vorbă din bătrâni: „Mai bine mai târziu decât niciodată!”. Chiar dacă a venit cu o întârziere enormă, bucuria de a intra în posesia lui a fost la fel de mare. Și nu vreau să vă amestec cu atâta vorbărie așa că trec direct la descrierea softului.

În primul rând, pentru a evita eventuale confuzii ulterioare, Rave eJay este un program de mixaj și nu de creare a muzicii, deși la un moment dat (și veți vedea cum) atinge și acest domeniu. eJay-ul lucrează cu sample-uri predefinite pe care le iei și le pui pe cele opt canale ale programului. La sfârșit dai drumul și vezi rezultatul: ceva destul de apropiat de ceea ce cântă astăzi KI, Genius sau chiar artiști



din strănătate. Nu trebuie să vă speriați, dacă vă chinuie talentul și vreți să folosiți sample-uri create de propriul vostru geniu, nici o problemă; fie apăsați al Hyper Generatorul încorporat în soft, fie la un generator de wav-uri. Sample-urile sunt organizate pe domenii astfel încât să-ți poți alege cât mai ușor sunetele dorite: bass, loop, effects, voice, sequence, etc... plus încă două Wave unde vei găsi sample-urile importate și Hyper unde se află cele create de tine în Hyper Generator. După cum spuneam, aceste sample-uri vor fi așezate pe unul dintre cele opt canale, care pot fi mono sau stereo (la alegerea ta). Dacă aveți nevoie de mai mult decât opt canale, un mic sfat: umpleți-le pe cele opt, exportați rezultatul sub formă de wav și apoi îl importați din nou, iar acum cele opt canale au devenit unul singur J.

Get ready, man!

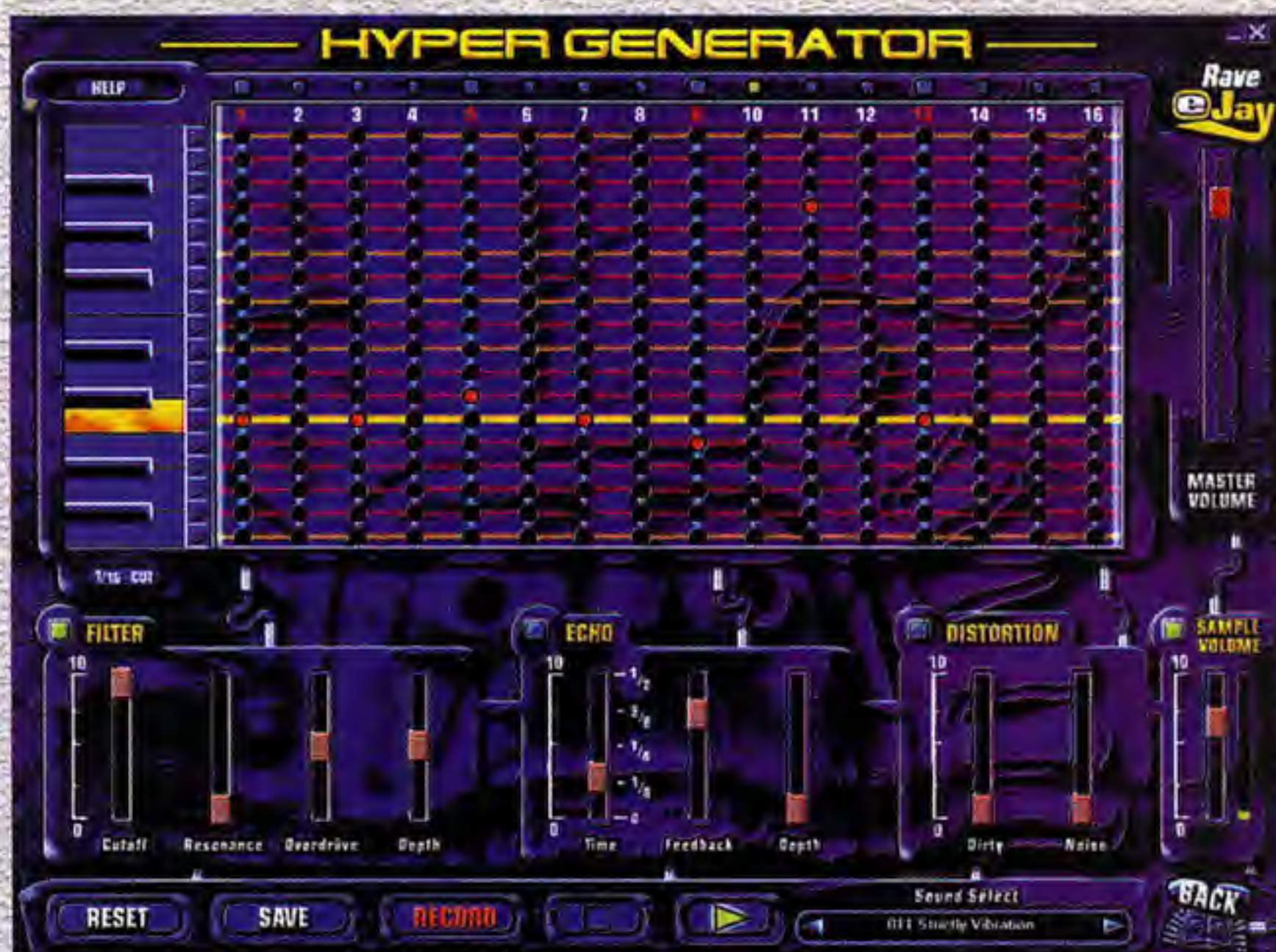
Dar poate elementul cel mai important este Hyper Generatorul. Aici ai la dispoziție un fel de portativ electronic pe care poți crea sample-uri originale. Poți face aproape orice de la drum la bass, de la sphere la sequence. Îți alegi unul dintre cele 124 de sunete disponibile, pe care apoi îl așezi unde și cum vrei, realizând astfel un sample. După aceea poți să-i adaugi tot felul de efecte de la ecou până la noise, poți să-l treci prin nenumărate filtre până când sună așa cum îți place. În mod normal obții un sample de 16 biți, dar poți realiza și altele mai lungi, dacă în loc de save folosești record. Și dacă tot am ajuns la

record, acesta este și modul prin care poți să-ți imprimi personalitatea în melodie prin intermediul vocii proprii.

În încheiere aș vrea să scot în evidență elementele pentru care am ales acest program pentru a-mi crea propria muzică, nu numai pentru că îmi place rave-ul. În primul rând, nu ai nevoie de cunoștințe muzicale, ci doar de o ureche ceva mai finuță. Interfața este ușor de manevrat, iar Hyper generatorul ne ajută să ne creăm sample-uri originale atunci când le-am terminat pe cele deja date. Uitasem să vă spun că Rave eJay mai are și încă vreo trei CD-uri cu sample-uri așa că, în cazul în care dețineți toate cele patru CD-uri, va dura ceva timp până vă veți plictisi, timp în care mai mult ca sigur va

apărea alt eJay. Rave eJay este un program pentru amatori, pentru cei care nu nimic altceva în comun cu muzica, deci, dacă vă așteptați la cine știe ce super-program de realizat muzică, vă sfătuiesc să vă uitați în altă parte. Dar cei care se vor apleca măcar câteva minute asupra lui, garantat îl vor îndrăgi și aprecia.

Claude



Producător:
PXD Musicsoft
Distribuitor:
PXD Musicsoft



Historia prin artă

Cunoașterea istoriei prin arta ce a definit vârstele acesteia? O provocare căreia îi răspunde pachetul multimedia „History through art”.

Adevărul este că suntem prea mult obișnuiți să reținem perioadele istorice prin evenimentele neplăcute care le-au caracterizat. Dacă putem numi „evenimente neplăcute” războaiele sângeroase, asasinatelor sau masacrele cu substrat religios. Iată însă că apare în contextul multimediat un pachetel de patru CD-uri care își propune să ne ajute a cunoaște vârstele istoriei prin lucrurile bune, dacă se poate chiar frumoase, chiar dacă nu întotdeauna relaxante (căci alipesc sufletelor noastre întrebări tulburătoare), și pe care le numim artă, din lipsa noastră de comună măsură cu creatorii lor.

În pachetul „History through art”, fiecare din cele patru CD-uri se concentrează pe câte o perioadă istorică, din trecutul recent al omenirii, cuprins între anii 1545 și 1900. Este vorba despre Baroc, Iluminism, Romantism și Pre-modernism. Voi atinge fiecare din aceste CD-uri pe rând, alegând la întâmplare câte un fapt sau două din cele care mi-au atras atenția.

Barocul

Este interesant să observi anumite aspecte ale diferenței de viziune dintre Renaștere și Baroc. În „History through art”, hiatusul de concepție dintre cele două perioade ne este exemplificat grăitor prin creația lui Michelangelo Buonaroti. Este izbitoare diferența dintre o Pieta sculptată în anii de tinerețe ai artistului, și o „Coborâre de pe cruce” creată cu 30 de ani mai târziu. În prima Pieta formele sunt line, bine finisate, direcțiile sculpturii se completează în perfectă armonie, totul este bine așezat, această Pieta se poate constitui în punctul de sprijin pentru pârgăhia cu care Arhimede ar fi ridicat lumile. În timp ce a doua variantă, este o „Coborâre de pe cruce” abruptă, în care capul nefinisat al Fecioarei m-a dus cu gândul la unele din versiunile de început ale sculpturilor lui Brâncuși. Totul este în acest caz mult mai realist în expresie, spre deosebire de prima Pieta, în care este esențializată durerea prin frumusețea transfigurării pământescului

în Dumnezeuiesc. Cred însă că mai vârstnicul Michelangelo este cel care ne spune de fapt adevărul în sculptura sa. Metaforismând, putem spune că a doua Pieta ne oferă un Iisus care coborât de pe cruce, este greutatea depusă la un capăt al pârgăhiei sprijinite pe prima Pieta, și care la celălalt capăt ridică Lumea. Și atunci adevărul este undeva pe la mijloc, de folos în simțirea lui fiindu-ne atât Renașterea, cât și Barocul. Mă rog, cred că ar fi bine să nu mă mai pierd în zburdălnicii de expresie specifice emisiunilor culturale de la TV, și să revin la subiect.

Mai este comparată preabine-cunoscuta „David” al lui Michelangelo cu sculptura cu același nume a lui Bernini, artist al barocului. Dacă „David”-ul renașcentist este viguros în serenitate și stăpânire calmă a puterilor tinereții, un Apollo, cel baroc este agresiv, ros de patimi și energii inferioare, care izbucnesc din fiecare fibră a unui trup contorsionat în efortul loviturii de praștie – un David care are nevoie de un Goliat pentru a-și decompresa tensiunile pământești. Sau, de ce nu, un David care-și conține Goliat-ul, ca pe o componentă a sinelui.

Tot în creația lui Michelangelo, CD-ul despre epoca barocului ne ajută încă o dată să distingem între componenta de Renaștere târzie și cea de Baroc timpuriu, prezentându-ne pictura murală a Capelei Sixtine. Într-o încadrare geometrică riguroasă, guvernată de legi ale artei antice din nou puse în valoare de Renaștere, apare una din componentele târzii ale uriașei lucrări a lui Michelangelo, și anume „Judecata de Apoi”. Ce diferență între „Geneză” și această lucrare! Se simte tot mai puternic drumul spre „Căderea...” lui Rubens, dar și aerul acela straniu, amănitor, pe care îl regăsim la un alt artist al Barocului, El Greco.

Și câte altele ni se mai spun despre Baroc în acest CD ...

Iluminismul

Peste 35 de minute de prezentare multimedia cuprind aspecte de

La stânga, David în viziunea lui Michelangelo. Dreapta, „David” al lui Bernini.



La stânga, o Pieta din tinerețea lui Michelangelo, în manieră renașcentistă. La dreapta, „Coborârea de pe cruce”, lucrare apropiată de Baroc, a aceluiași artist.



artă și istorie ale perioadei de timp dintre moartea regelui Ludovic al XIV-lea și începuturile Revoluției Franceze.

Vom afla astfel cum pictura, sculptura, artele decorative și arhitectura palatelor și a grădinilor au exprimat în Iluminism credința într-o ordine universală și dorința de a atinge perfecțiunea prin cunoaștere. Apariția și dezvoltarea Rococo-ului (continuare a Barocului), a Academismului și a vieții culturale de salon, toate acestea completează imaginea unei epoci caracterizate de dezbaterile filozofice și de o profundă încredere în intelect, în forța rațiunii și a iscodirii științifice a Universului.

Romantismul

He, he, boieri dvs., măcar de-atâta lucru fu bună Revoluția Franceză (opera mică a unor secături entuziaste), că fu de uvertură epocii Romantismului. Și nu le trebuia producătorilor pachetului „History through art” mai mult de 20 de minute pe care le dedică acestei epoci, pentru a ne explica despre dansa în mod concret, concertat, concentrat și concertant (dacă ținem cont și de fondul muzical al prezentării).

Ni se arată pe CD-ul „Romanticism” cum arta Romantismului exprimă o schimbare fundamentală în societate: ridicarea omului obișnuit și triumful individualismului (în conotațiile sale pozitive). Este

vorba de epoca unui Byron și a lui Napoleon, epoca în care s-au publicat „Cocoșatul din Notre Dame” și „Cei trei mușchetari”. Cititorilor noștri mai tineri le atrag atenția că este vorba de originalul „Cocoșatului...”.

Și ne mai putem ferici ochii cu o mulțime de picturi reprezentând teme specifice Romantismului: ruine în decoruri fantastice, naufragii, mări zbuciumate și scene de luptă și conflict. Ceea ce mă face să vă propun un titlu de lucrare (plastică sau muzicală): „Un romantic în Balcani”.

Epoca Pre-Modernă

Era absolut normal ca avansul tehnologic și ingineresc să aibă un impact enorm asupra imaginației oamenilor. De-a dreptul brusc dezvoltate industriile ale fierului și oțelului, dimpreună cu apariția zgărie-norilor și Turnului Eiffel, nu puteau să nu atragă atenția artiștilor. Iar în fruntea tuturor acestor ispite tehnologice, cel mai mare impact l-a avut asupra civilizației noastre camera fotografică.

Cu toate acestea, nu se putea să ocolească pictura, și vom avea posibilitatea de a ne bucura ochii cu lucrările unor Van Gogh, Monet sau Renoir. De altfel, mi s-a părut de bun augur faptul că pe cutia pachetului „History through art”, CD-ul „The Pre-Modern Era” este reprezentat printr-o imagine luată dintr-unul din autoportretele lui Van Gogh.

Pachetul este OK

Într-adevăr, mi-a făcut mare plăcere să urmăresc prezentările multimedia cuprinse pe toate cele

patru CD-uri ce alcătuiesc pachetul „History through art”. Imagini de foarte bună calitate și o coloană sonoră inspirată m-au ajutat să percep atmosfera epocilor pe care le parcurgeam, iar pe partea documentară am fost sprijinit de prezența „în background” a „Concise Encyclopedia” și a „Webster's New World Dictionary (Third College Edition)”. De aceea, vreau să mai



Detallu din „Judecata de Apoi” a picturii Capelei Sixtine aparținând lui Michelangelo.

punctez faptul că un astfel de produs multimedia mi se pare util și diverselor forme de învățământ, mai ales celor care pun accentul și pe dezvoltarea abilităților cititorilor și vorbitorilor de limbă engleză.

Marius Ghinea



Tavanul Capelei Sixtine, pictat de Michelangelo.

Producător:
Zane Publishing
Ofertant:
MultiNet Baia Mare
Tel: 062-222201

Wild Postman

Dragi LEVEL-iști,

Încă de la început doresc să vă spun că scrisorile primite de la voi reprezintă unul dintre principalele motive pentru care revista noastră există. Acestea sunt citite cu mare atenție de toți redactorii revistei. Tocmai de aceea am hotărât ca fiecare dintre noi să realizeze măcar o dată această rubrică atât de dragă nouă. Se pare că luna aceasta este rândul meu. Vă rog să nu vă supărați însă că nu putem răspunde la toate scrisorile dumneavoastră pentru simplu motiv că sunt foarte multe. Sper să puteți înțelege acest lucru și să ne scrieți în continuare. Trust in meeee, just in meeee, close your eyes and trust in meeee!!

Rubrică realizată de Wild Snake

Andrey – Oradea

Hello LEVEL! How is everybody!

Vă scriu în primul rând pentru a vă mulțumi pentru premiul pe care l-am câștigat la concursul „Enemy of the State”. **[Deci, totuși, la LEVEL se câștigă și premii]** Nu am mai câștigat niciodată un premiu atât de semnificativ. Am citit revista din scoarță-n scoarță (antepenultima pagină la școală în timpul orei de istorie). Apoi am dat-o puțin colegului meu de bancă. Mi-a spus să mă uit puțin la penultima pagină să văd coperta pentru carcasa CD-ului. După ce am contemplat-o cam vreo zece minute, mi-a fugit privirea pe pagina alăturată și mi-a venit să pic pe spate când am văzut: „Câștigătorul binoclului - Enemy of the State - se numește Niță Andrei și este din Oradea”. **[Câtă baftă dom'ne]**. După ce mi-am revenit am început să strig prin clasă: „Am câștigaaat!”, de zicea proful de istorie că sunt nebun. **[Bine că nu s-a apucat să te asculte despre trecutul glorios al patriei noastre]**.

Correspondez cu copii între 12-20 de ani pe Internet despre jocuri și computere. Adresa mea este: andrei@lego.rdsor.ro

Felicitări pentru premiul câștigat. Pun pariu că nu te gândeai să ai un astfel de noroc. Să fii chiar tu câștigătorul binoclului de la concursul „Enemy of the State”. Dar se pare că zeița Fortuna veghează asupra ta. În ceea ce privește sugestiile tale să știi că o să încercăm pe cât este posibil să le rezolvăm. Tu continuă să ne scrii. OK? See ya!!!

Vlad zis Macao București

Sunt și eu un cititor fidel al Level-ului (de prin septembrie 1998) care vă scrie pentru a doua oară (cred că prima scrisorică nu a ajuns la redacție). **[A ajuns și prima scrisorică însă nu am putut să îți răspundem în timp util]**.

În primul rând aș vrea să vă laud pentru revistă (inclusiv CD), **[Mulțumim frumos]** chiar dacă există câteva mici bug-uri care nu cred că ar mai trebui precizate. **[Nimic nu este perfect! Dar noi căutăm perfecțiunea!]**.

Aș dori totuși să vă dau o sugestie: dacă ați putea să mai schimbați și voi nițel interfața CD-ului (cred că așa i se spune) **[corect]**, știți voi imaginea care apare după puțin timp după ce inserăm CD-ul în unitate. **[Îți dai seama ce s-ar întâmpla dacă am schimba interfața de câte ori ne cere cineva. Până acum nu am mai avut plângeri.]**

Sistemul tău este tare (Pentium II 300 Mhz, 128 MB RAM, HDD 6.4 GB). Singurul lucru care îți mai lipsește este placa de sunet. Mulți dintre cititorii noștri ar omorî pentru un astfel de sistem. Ce noroc au unii! Să-l stăpânești sănătos și cât mai multe update-uri!

Să fii iubit!

P.S. Să știi că nu culorile de pe plic te-au făcut să ajungi la această rubrică, ci PERSEVERENȚA!!!

Scrisoarea lunii

Lara G. – București Hi! Hello there!

Vă scrie o bucureșteancă (da, ați citit bine) pe nume Lara. [Wow, wow..] Sper să nu vă surprindă numele meu și să nu credeți că mi-aș dori vreo asemănare cu superbul personaj din Tomb Rider. [Dar de ce nu, dragă Lara?] Sunteți o revistă extraordinară de indulgentă. [???] Majoritatea gamerilor – care sunt băieți – sunt plini de aere (ca să nu le numesc gaze), de mofturi și mai ales de pretenții. Cred că dacă aș fi Lara,... vai de ei! De ce sunteți indulgenți? Voi dragă LEVEL sunteți mult prea blânzi cu cei care nu spun decât: vreau, vreau, vreau. [Dacă nu am fi înțelegători cu cititorii, revista noastră ar înceta să mai existe. Mi se pare corect ca un gamer să aibă pretenția la mai mult atâta timp cât el dă bani pe revistă.]

Înainte de a încheia scrisoarea pe care sper și vă rog frumos să o publicați, aș dori să-mi exprim părerea de rău pentru oamenii bolnavi psihic care transformă joaca de la Carmageddon, LBA2 într-un mod de a se destinde sau în plăcerea (pe care se vede că nu o cunosc) de a juca un joc adevărat! Mi-e milă de ei... [Este vorba despre un simplu joc, nimic mai mult.]

P.S. Nu mă aștept totuși să îmi fie publicată scrisoarea, din trei motive:

1. Am o cantitate deranjantă de dreptate. [Corect]
2. Sunt fată și sunt sigură că toată „lumea masculină” nu acceptă sfaturi din partea sexului slab. [Incorect. Toți redactorii LEVEL sunt băieți.]
3. Pun pariu că cel care citește acum scrisoarea este de sex masculin. [Corect. Stai de vorbă cu Wild Snake.]

Cu prietenie, Lara G.

Iată motivele pentru am decis ca scrisoarea trimisă de Lara G. să fie desemnată scrisoarea lunii:

1. Are o cantitate apreciabilă de dreptate.
2. Chiar dacă face parte din sexul slab, „lumea masculină” de la LEVEL îi acceptă sfaturile.
3. Toții „masculii” de la LEVEL au votat că scrisoarea ei este cea mai tare primită luna aceasta.

Dragă Lara, sper să ne mai scrii cât de curând. Așteptăm noi gânduri și impresii din partea ta.

Cu prietenie, LEVEL team

Flaviu Sătmăr – Bistrița Salut LEVELilor! (ha-ha, sună tare nu?)

Mă numesc Flaviu Sătmăr și nu încep cu laude deoarece cred că ați primit destule. Am și eu niște întrebări și niște propuneri pentru voi și vă rog din suflet să-mi publicați scrisoarea și să-mi răspundeți. [Se pare că rugămintele tale au fost ascultate.]

1. Pe când un articol despre BLOOD 2 și HERETIC 2?
2. Faceți și voi un review la Tomb Rider 3!
3. Vă rog să puneți muzică pe fundalul browser-ului de pe CD.
4. La Settlers 3, îmi fac o fierărie iar când drăguțul de fierar scoate bara de fier și o pune jos, aceasta se transformă în PORCI sau ȘUNCĂ!!!! (ha ha ha). DE CE? Ce trebuie să fac ca să-mi scoată fier?
5. Cine este DR. PEPPER???

Și ca să încheiem, după cum știți prea bine, aveți cea mai tare revistă de jocuri. [De știut nu știam, dar de plăcut ne place.]

Dragul meu Flaviu,

În primul rând vreau să îți mulțumesc pentru scrisoare. Se pare că ești un tip direct și tocmai de aceea voi fi și eu foarte direct cu domnia ta.

1. Despre HERETIC 2 a fost scris un articol de către colegul meu Nyk. În ceea ce privește BLOOD 2 să știi că propunerea ta a fost luată în vizor.

2. Despre Tomb Rider 3 s-a scris considerabil în numărul de Octombrie 1998 la rubrica de First Look. Pentru un review al acestui joc va trebui să aștepti până în luna Iulie 1999.

3. Este o idee bună. O să ținem cont de ea.

4. Ha ha ha!!! Flaviu dear, se pare că ai luat țeapă cu Settlers 3. Vrei să știi care este problema cu Șunca și Porcii? Este foarte simplu. Este vorba despre o versiune piratată.

5. Dr. Pepper este noul nostru coleg. Numele său este Cristi Pop și sper să vă placă cum scrie.

Andreea – Constanța

Salut!

Vă scriu pentru prima dată și încă nu îmi prea vin multe idei. **[Take it easy!]**. Sunt de acord cu ideea lui Axy din Ifolv de a pune un abțibild în revista LEVEL. Din câte am înțeles nu se poate acest lucru, ce rău îmi pare. Pot să vă rog ceva? **[Bineînțeles.]** Dacă puteți și dacă nu vă supărați trimiteți-mi și mie un abțibild. **[Andreea dragă, eu lucrez de aproape un an de zile la LEVEL și încă nu am făcut rost de așa ceva. Mai precis, nu avem așa ceva!]** Nu cumpăr de prea mult timp revista, însă să știți că sunt foarte mulțumită de ea.

Și acum am să vă pun niște întrebări la care vreau să-mi răspundeți:

1. Cât ar costa un CD cu Need For Speed 3?
2. Credeți că dacă aș trimite o scrisoare la Best Computers și i-aș ruga să-mi trimită un CD cu NFS3, mi-ar trimite? (bineînțeles contracost).
3. Am un joc Ignition cu mașini care după ce joc puțin se întrerupe. Ce credeți că are?

4. Ați putea băga un demo cu Theme Hospital?
 5. Dar un demo de la jocul Gran Turismo?
- Acum iată o ghicitoare:
E mare și colorată,
Și cu jocuri încarcată,
Apare pe lună odată
Și e tare cumpărată! Ghici ce e? E LEVEL!!!

Mulțumim foarte mult pentru scrisoare. Mă bucur să aflu că printre fanii revistei noastre se numără și câteva fete. Sper că ai înțeles cum stă problema cu abțibildul.

Bun. Acum să îți răspund la întrebări:

1. Între 40-50 USD.
 2. Mai bine dai un telefon. Numărul de la Best Computers este: 01-3125524.
 3. Încearcă să faci rost de CD-ul cu Ignition și să îl reinstalezi.
 4. Mai vedem.
 5. Și mie îmi place la nebunie Gran Turismo. O să facem tot posibilul.
- Bye Bye!!!

Ne-au mai scris:

Balogh George Adrian,
Voicu Andrei, Costin Nițescu,
Laurențiu Oțel, Săndulescu Mihai, Vărzaru Ștefan, Bozoc Adrian,
Liță Valentin, Teglas Csaba,
Vagay Marius, Moșteanu Teodor,
Scoluș Andrei, Money-e, Amihăilesei Bogdan,
Sterbăd Ciprian, Giurgea Mihnea,
Cezar, Scoruș Cătălin,
Nicolae Răzvan, Marica Alexandru,
Niculae Vlad, Stoicescu Mihnea,
Ardelean Alexandru, Crainic Adrian,
Condachi Costin, Popa Dorin,
Gheorge Mihai, Gliga Dan,
Camenceanu Andrei, Manole Florin,
Popp Eugen, Ochișor Adrian,
Hrestic Răzvan, Eftimie Arun,
Maxim Onofrei, Petrovici Nicolae,
Tudor Cristian, Alex Truică,
Nekita, Craiu Adrian,
Stelian Mădărășan, Tomoș Bogdan,
Sasu Ștefan, Marius Ciobanu

etc.

Coperta pentru carcasa CD-ului



Tombola **LEVEL** pentru abonați

Abonați-vă la Level până în iulie și aveți
posibilitatea de a participa la o **MEGATOMBOLĂ**
cu numeroase premii: placa Voodoo Maxi Gamer
Phoenix împreună cu 3 jocuri full, Race Leader 3D
precum și numeroase premii surpriză.



Câștigătorii vor fi anunțați în numărul de
august al revistei. Succes!

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și
expediați-l împreună cu copia chitanței
sau a ordinului de plată pe adresa
OP 13, CP 4, 2200 Brașov,
pentru departamentul „ABONAMENTE”.

Firmele se pot abona prin
intermediul RODIPET SA, poziția
de catalog 4262.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada
plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa:
d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov.
sau prin ordin de plată în contul „Vogel Publishing”:
37075 la Societe Generale Brașov

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

☐ 6 luni, la prețul de ☐ 114.000 lei

☐ 12 luni, la prețul de ☐ 228.000 lei

începând cu luna:

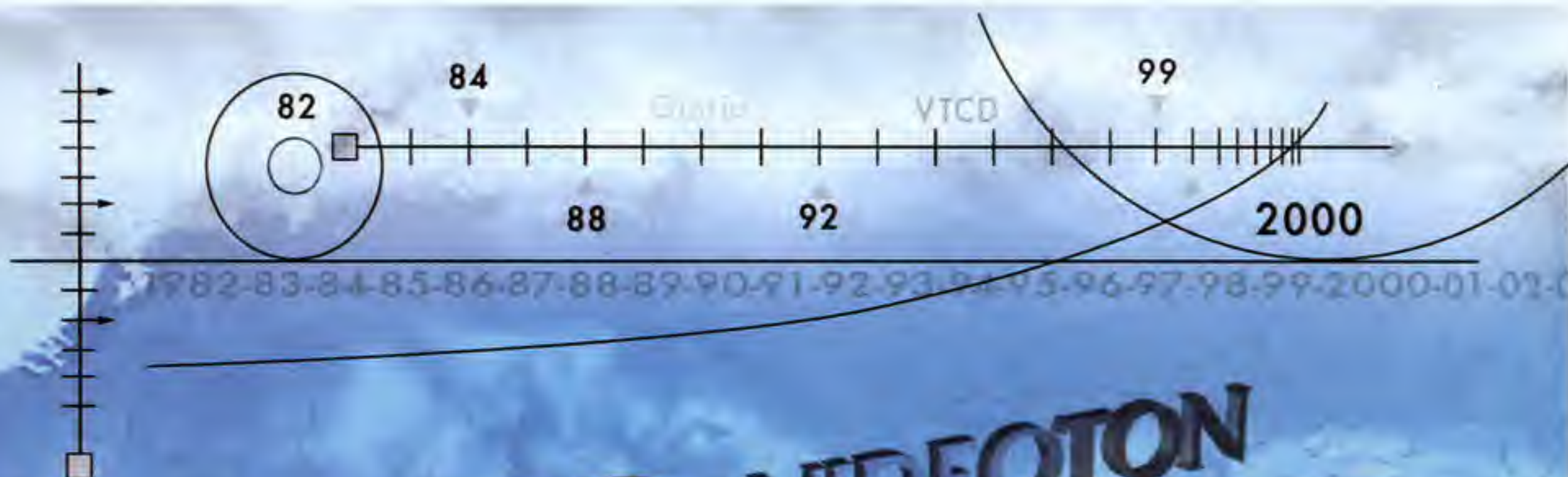
Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

lei plătit lei în data de
mandatul poștal / ordinul de plată nr.

talon de abonament

LEVEL



VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

- CD-AUDIO ●
- CD-TEXT ●
- CD-EXTRA ●
- CD-ROM ●
- CD-ROM/XA ●
- CD-I ●
- PHOTO-CD ●
- VIDEO-CD ●

Ø 80mm ●

Ø 120mm ●



Compact technology

Compact service

E-mail: vtcd@datanet.hu Internet: www.vtcd.hu

Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.

Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary

Compact disc



Jump ... To The Next



LEVEL

De ce
să depui
atât efort
pentru
a obține
revista
CHIP ?

Cele mai noi procesoare și chipset-uri
http://www.chip.ro • 6/1999 • Iunie • 24000 lei

CHIP
6
99
Computer Magazin

- ✓ Hip Hop eJay
- ✓ Flag Ship 4.48
- ✓ Norton 2000 Bios-Test
- ✓ Power Quest Partition Magic 4 for DOS, Win 9x, NT
- ✓ Power Quest Lost&Found 1.0 for DOS & Win9x
- ✓ Power Quest EZ-Restore 2.0
- ✓ Ulead GIF Animator 3.0a
- ✓ Linux Kernel 2.2.6
- ✓ QT 2.0b

Anul 2000

- probleme și soluții soft

TEST 28 de monitoare de 15" și 17"
primele plăci grafice Voodoo 3

Hip Hop eJay

Masina de produs hituri

Viitorul începe azi

Primul pas: autoturismul computer

La îndemâna oricui

Paginile web profesionale

T.P.
Reeditat C.N.P.R.
Nr. 163/00035/1999
Valabil - 1999 -
BIFADRES

Abonează-te
și o vei
primi
în cel mai
comod loc
cu putință:
acasă !

